This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

356 (2)

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

356 (1)

MZED
Monroe

TRAITÉ

DU

JEU D'ÉCHECS.

MZEM

PARIS. — IMPRIMERIE ET FONDERIE DE RIGNOUX ET Cie,
RUE DES FRANCS-BOURGEOIS-S.-MICHEL, 8.

TRAITÉ

ÉLÉMENTAIRE ET COMPLET

DU

JEU D'ÉCHECS,

A L'USAGE DES COMMENÇANTS.

PAR

JACQUES-FRANÇOIS MOURET,

PROFESSEUR D'ÉCHECS

ET PETIT-NEVEU DE DANICAN-PHILIDOR.

A PARIS,

CHEZ Mme LAMOTTE, LIBRAIRE-ÉDITEUR,

RUE HAUTEFEUILLE, 14.

1836.

BAC

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
635811 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1932 L

PRÉFACE.

Il existe sur les échecs, une grande quantité de livres dont quelques-uns sont très répandus.

L'*Analyse de Philidor* et le *Traité des amateurs*, seuls ouvrages réputés classiques, donnent une suite de parties bien régulièrement jouées. Toutes ces parties, accompagnées de notes fort utiles et instructives, ne sont cependant pas à la portée de tous les amateurs : il faut déjà être assez fort pour les lire avec quelque fruit.

Il est très-difficile d'étudier ces livres, lorsqu'on est seul : ce qui les rend moins utiles. Les parties en sont longues; elles ont toutes beaucoup de variantes; et, lorsqu'on cesse avant d'avoir

fini celle qu'on a commencée, il est presque impossible de s'y remettre sans reprendre le début de la partie.

Un joueur, qui ne serait pas fort, aurait beau connaître très-bien une partie de l'un de ces deux auteurs : s'il joue avec quelqu'un qui n'aura pas fait la même étude, il sera dérouté aux premiers coups et incapable de continuer.

Ce genre de livres peut être fort utile à des joueurs déjà forts : ils y trouveront des coups bien joués, bien approfondis par de nombreuses variantes, suivies de très-bonnes notes, et pourront souvent mettre en pratique ce qu'ils y apprendront.

Il est à regretter que Philidor n'ait pas eu l'idée de donner un traité élémentaire de ce jeu; il eût pu faire une méthode à l'usage des commençans : ce qui eût été bien préférable au livre qu'on a de lui, qui a été imprimé en

plusieurs langues, et qui a eu en France plusieurs éditions.

Stamma et *les Stratagêmes* sont de deux auteurs qui ne donnent que des fins de parties ou, pour mieux dire, des coups extraordinaires. On trouve en général que ce sont des ouvrages inutiles, qui ne peuvent servir qu'à résoudre des problèmes difficiles. Je pense que ces deux livres doivent être envisagés sous un autre point de vue : bien qu'on puisse croire que la plupart des coups qu'ils donnent ne se présenteront jamais, il sera bon de les étudier ; ils familiariseront les commençans avec la manière de jouer régulièrement les pièces et de ne pas perdre des temps ; ils feront aussi connaître beaucoup de positions qu'on croit en état de perte, quand on peut faire partie nulle ; comme aussi beaucoup de situations dans lesquelles on croit la remise forcée, quand on doit gagner. La plu-

part de ces parties se jouant en peu de coups, on peut, de temps en temps, s'amuser à les exécuter.

Les livres dont je viens de parler sont les seuls, en français, qui traitent des échecs; et l'on peut assurer qu'ils ne suffisent pas, puisqu'un commençant ne pourrait, même en les étudiant pendant long-temps, ni devenir fort, ni même apprendre à jouer.

Quant aux auteurs étrangers, il y en a d'extrêmement anciens. *Damiano*, Portugais, fit un excellent ouvrage, qui eut quatre éditions, imprimées, la première, à Rome en 1524, la seconde à Venise en 1564, la troisième à Bologne, en 1606, et la quatrième à Venise en 1618. Ce livre est très-rare actuellement, et ce n'est qu'avec la plus grande peine qu'on peut se le procurer.

Ruy Lopès, Espagnol, a fait imprimer sur cette matière un ouvrage à Venise en 1554.

Salvio est aussi un excellent auteur de la même époque.

Ces trois ouvrages sont très-rares, et il est difficile de les trouver autre part que dans les très-grandes bibliothèques. On voit, par les parties qu'ils donnent, de quelle force étaient leurs auteurs. D'autres ont encore écrit dans le même temps; mais ceux dont je viens de parler sont les plus remarquables.

Joachim Greco, surnommé *le Calabrois*, fit aussi un livre qui est très-répandu; son jeu est agréable; il traite les gambits plus à fond qu'aucun autre auteur; il a des coups très-subtils. Beaucoup d'amateurs ont étudié ce livre, dont l'auteur a pris, je crois, une grande partie de son jeu dans *Ruy Lopès*. On recherchera long-temps cet ouvrage, qu'on étudie toujours avec plaisir, et qui donne des débuts de partie excellens.

Lolli, autre écrivain italien, a fait

un très-bon in-folio, pillé aussi dans *Damiano, Salvio* et *Ruy Lopès*; ce livre, qui est très-bon parce qu'il est le plus détaillé de tous ceux qui existent, est encore très-rare.

L'Anomino modenesè, qu'on trouve très-difficilement, est encore un pillage des anciens livres; il est écrit, comme le précédent, en italien; mais on ne le comprend pas avec facilité.

Sarrat, très-fort joueur anglais, mort il y a peu d'années, a beaucoup écrit; mais il s'est plus occupé de mettre au jour d'anciens ouvrages que d'en faire de nouveaux; c'est à lui qu'on doit les extraits de *Ruy Lopès, Damiano, Salvio*.

M. *Lewis* fit aussi, il y a peu d'années, un ouvrage ayant pour titre: *Elements of the game of chess, etc.* Il traite véritablement des principes du jeu. C'est là l'ouvrage que je me suis proposé de traduire, en l'augmentant

de quelques positions et de quelques notes. Je pense que les personnes qui voudront l'étudier avec soin pourront y apprendre quelque chose, puisque je n'y traite que des principes du jeu : c'est ainsi, selon moi, que doit être fait un ouvrage élémentaire sur les échecs.

AVERTISSEMENT

du Propriétaire-Éditeur.

Désirant donner un bon Traité des échecs, je me suis adressé à M. Mouret *, savant professeur, qui a bien voulu se charger de ce travail.

Tout le monde a entendu parler du *fameux joueur d'échecs automate* de Maetzal.

M. Mouret était directeur secret qui, sous le nom de cet automate, a, dans les années 1819 et 1820, gagné les premiers et les plus nobles joueurs d'échecs de l'Europe, parmi lesquels on compte des souverains.

C'est encore lui qui a été choisi pour donner des leçons d'échecs aux jeunes princes et princesses de la famille régnante.

Je n'entre dans ces détails que pour donner au

* M. Mouret continue de donner des leçons d'*échecs* au domicile des amateurs et chez lui, n° 45, Grande-Rue du Faubourg du Roule.

public une garantie du mérite et de l'exactitude du *Traité du Jeu d'échecs* que je publie.

AVIS.

Les *tableaux* qui suivent donnent les *positions* ou les points de départ pour exécuter les coups indiqués dans le cours de l'ouvrage.

Il faut bien se pénétrer de la manière dont les *pièces* sont placées sur chacun des échiquiers gravés.

Les *blanches* sont toujours dans le sens du numéro de la planche, et les *noires* en sens inverse.

De cette manière le joueur des *blanches* voit devant lui les *noires* renversées, et le joueur des *noires* voit devant lui les *blanches* renversées.

RÈGLES DU JEU DES ÉCHECS.

Ire RÈGLE. Les joueurs doivent avoir à leur droite la case angulaire blanche de l'échiquier : si l'échiquier est mal posé, celui des deux joueurs qui s'en apercevra avant de jouer son quatrième coup pourra exiger qu'on recommence la partie ; mais, ce quatrième coup joué de part et d'autre, la partie ne devra être recommencée que de gré à gré.

IIe. Si les pièces sont mal rangées, celui qui s'en apercevra pourra rectifier ou faire rectifier cette irrégularité avant de jouer son quatrième coup ; mais, ce quatrième coup une fois joué de part et d'autre, il faudra continuer la partie dans la position ou se trouveront les pièces.

IIIe. Si on a commencé une partie à but avec une pièce ou un pion de moins, le quatrième coup étant joué de part et d'autre, on sera obligé de finir la partie sans pouvoir reprendre la pièce oubliée.

IVe. Si on est convenu de faire avantage d'un pion ou d'une pièce, celui qui aura oublié de le faire ne sera pas admis, dans le courant de la partie, à rendre ce pion ou cette pièce. On continuera la partie dans l'état où elle sera ; et celui qui devait recevoir avantage ne pourra perdre la partie.

Ve. Le trait est le droit de jouer le premier ; on doit tirer ce trait avant de commencer la partie, à moins qu'il ne soit convenu autrement.

VIe. Celui qui a gagné la partie a le trait à la partie suivante.

VII. Celui qui fait avantage a le trait, à moins qu'on ne convienne du contraire.

VIIIe. Quand on a touché une pièce, on est obligé de la jouer à moins qu'on n'ait dit, en la touchant, *j'adoube*. Si une pièce vient à se déranger sur l'échiquier, on pourra la

remettre sans être obligé de la jouer, pourvu qu'on ait dit *j'adoube*.

IXe. Quand on a joué une pièce et qu'on l'a quittée, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs.

X^e. Quand on a touché une pièce de son adversaire sans dire *j'adoube*, il peut vous obliger de la prendre : si cette pièce ne peut être prise, celui qui l'a touchée jouera son roi, s'il peut le jouer ; et, s'il ne le peut, la faute sera sans conséquence.

XIe. Si on joue par méprise la pièce de son adversaire pour la sienne, il a le choix ou de vous obliger de la prendre si elle peut être prise, ou de la faire remettre à sa place, ou de la laisser où vous l'aurez mise.

XIIe. Si l'on prend la pièce de son adversaire avec une pièce qui ne puisse pas la prendre, on est obligé de la prendre avec une autre pièce si cela se peut, ou de jouer la pièce touchée, selon la volonté de l'adversaire.

XIIIe. Si vous prenez votre propre pièce avec une des vôtres, l'adversaire aura le choix de vous faire jouer celle des deux pièces touchées qu'il jugera à propos.

XIVe. Si l'on fait une fausse marche, l'adversaire a le choix ou de vous faire laisser la pièce à la case où vous l'avez mise, ou de vous la faire jouer ailleurs.

XVe. Si l'on joue deux coups de suite, l'adversaire a le choix, avant de jouer son coup, ou de laisser passer les deux coups joués, ou de vous faire remettre le second.

XVIe. Si on pousse un pion deux pas en passant devant un pion de l'adversaire, il sera le maître de le prendre comme s'il s'était mis en prise en n'avançant qu'un pas.

XVIIe. Le roi ne peut roquer quand il a été joué, quand il est en échec, ou quand il passe en échec, ou quand la tour a joué ; et si, dans un de ces trois cas, on touche le roi et la tour pour roquer, votre adversaire a le choix de faire jouer le roi ou la tour.

XVIIIe. Si on touche une pièce qu'on ne puisse pas jouer sans mettre le roi en échec, il faut jouer le roi ; et si le roi ne peut se jouer sans se mettre en échec, la faute sera sans conséquence.

XIXe. Si l'on a touché une de ses pièces en même temps qu'une du jeu de son adversaire qui ne puisse être prise par celle touchée, il peut vous obliger à prendre cette pièce. Si elle est en prise d'un autre côté, et que vous en ayez touché plusieurs qui puissent prendre, il fera jouer celle qu'il voudra.

XXe. Il faut avertir de l'échec au roi; si celui dont le roi est échec, n'ayant pas été averti, joue tout autre coup que de défendre son roi de l'échec, et que l'adversaire veuille sur le coup prendre ou attaquer une pièce en disant: *échec au roi*, alors celui dont le roi était en échec rejouera son coup pour couvrir l'échec et s'en défendre.

XXIe. Si le roi est en échec depuis plusieurs coups sans qu'on s'en soit aperçu, et qu'il ne soit pas possible de vérifier si on lui a donné échec ou s'il s'est mis en échec lui-même, celui dont le roi est en échec peut, au moment où il s'en aperçoit ou qu'il en est averti, remettre à sa place la dernière pièce qu'il a jouée et défendre l'échec.

XXIIe. Si l'adversaire vous déclare échec au roi sans néanmoins vous donner échec, dans ce cas, si vous touchez le roi ou toute autre pièce pour défendre l'échec et que vous aperceviez que votre roi n'est pas échec, avant que l'adversaire ait joué son coup, vous pourrez rejouer le vôtre.

XXIIIe. Mais vous ne serez plus à temps d'y revenir, si votre adversaire a joué son coup. Et, en général, toute irrégularité sera couverte du moment que vous aurez joué ou touché une pièce pour jouer le coup suivant.

XXIVe. Quand on mène un pion à dame, on prend pour ce pion une seconde dame, un troisième cavalier, ou telle pièce que l'on juge la plus utile pour le gain de la partie.

XXVe. Si le roi est pat, ce qui arrive lorsqu'il ne peut bouger de la case où il est sans se mettre en échec, et qu'il n'a ni pion ni pièces à jouer d'ailleurs, la partie sera remise.

XXVIe. Tout coup contesté doit être décidé suivant les règles ci-dessus; si la décision du coup dépend d'un fait, ce fait doit être jugé par les spectateurs auxquels les joueurs sont tenus de s'en rapporter.

SIGNES EMPLOYÉS.

Les lettres penchées, *dites* italiques, désignent les blancs.

Les lettres droites, *dites* romaines, désignent les noirs.

+ à la suite des coups veut dire échec.

O signifie mat.

ERRATA.

Nota. On est prié de faire à leur place, dans l'ouvrage, les corrections indiquées sur cet *errata;* autrement, lorsqu'on arriverait à quelques-uns des coups auxquels elles se rapportent, on ne pourrait pas les comprendre.

Pag.	4, lig.	7 : et deux pions : *lisez* . et un pion.
		8 : La reine vaut deux tours et un pion ; *supprimez* et un pion.
7		16 : en retirant le fou noir ; *lisez* : le fou blanc.
		21 : de retirer le fou noir ; *lisez* : le fou blanc.
12		20 : la dame vaut les deux tours et un pion ; *lisez* : la dame ou la reine vaut deux tours
19		12 : *D A* 8 ; *lisez* : *D B* 8.
21		18 : *D O* ; *lisez* : *D E* 7 *O*.
70		9 : *A B* 8 ; *lisez* : *A B* 4.
79		22 : E A 2 ; *lisez* : E A 1.
98		13 : *P H* 7 ; *lisez* : *P H* 7 +
104		15 : *P B* 6 (6) ; *supprimez* (6).
106		11 : *P A* 5 (1) ; *lisez* : *P A* 4 (1).
116		1 : *F* 2 ; *lisez* : *F E* 2.
140		3 et 4 : vous fait perdre la partie ; *lisez* : vous empêche de gagner la partie.
142		3 : *C B* 3 ; *lisez* : *C C* 3.
		16 : En jouant B A 5 ; *lisez* : B A 4.
143		3 : *C* 4 : *lisez* : *C* 5.
163		18 : (*Pl.* 141.) ; *lisez* : (*Pl.* 141, n° 1.)
164		17 : (*Pl.* 142.) ; *lisez* : (*Pl.* 142, n° 1.
165		4 : il est pas très-important au joueur ; *lisez* : il est très-important pour le joueur.
167		5 : (*Pl.* 143.) ; *lisez* : (*Pl.* 143, n° 1.)
175		4 : (*Pl.* 148.) ; *lisez* : (*Pl.* 147, n° 2.)
176		2 : (*Pl.* 147, n° 2.) ; *lisez* : (*Pl.* 147, n° 3.)

Pag. 177	lig. 2 : (*Pl.* 147, n° 3.) ; *lisez* : (*Pl.* 148.)	
	12, 2e col. : *E G* 5 ; *lisez* : *E* G 4.	
209	17 . (*Pl.* 175.) ; *lisez* : (*Pl.* 175, n° 1.)	
214	23 : (*Pl.* 176.) ; *lisez* : (*Pl.* 175.)	
215	7 : (*Pl.* 176.) ; *lisez* : (*Pl.* 176, n° 1.)	
	22 : (*Pl* 175.) ; *lisez* : (*Pl.* 176, n° 2.)	
238	20, 3e col. : *D* 8 +; *lisez* : *D C* 8 +.	
240	9, 1re col. : *G E* 6 ; *lisez* : *B E* 6.	
241	17, 1re col. : *G E* 7 ; *lisez* : *C E* 7.	

Dans les planches 179, 180, *supprimez* le pion H 2.

COURS COMPLET D'ÉCHECS.

CHAPITRE PREMIER.

Description des pièces ; leur marche ; leur valeur.

L'ÉCHIQUIER est divisé en soixante-quatre cases blanches et noires ; chaque joueur doit avoir à sa main droite l'angle où se trouve la case blanche.

Chacun a seize pièces :

Le roi,
La reine,
Deux tours,
Deux cavaliers,
Deux fous,
Huit pions.

Les pièces se placent de la manière suivante. (*Pl.* 1.)

A chaque angle une tour; à côté de chaque tour un cavalier ; près de ces cavaliers on

mettra les fous. Les deux cases qui restent sont pour le roi et la reine. C'est la reine qui occupe la case de sa couleur; et le roi se met à côté d'elle.

Il est à remarquer que chaque pièce se trouve vis-à-vis la même pièce du jeu de l'adversaire. Les huit pions se placent sur la seconde ligne, chacun devant une pièce, dont il prend le nom.

Marche des pièces.

Le Pion. — Le pion marche perpendiculairement, et ne fait qu'un pas à la fois, excepté au premier coup qu'il joue : alors il a la liberté d'en faire deux; dans aucun cas il ne peut marcher en arrière. Pour prendre une pièce ou un autre pion, il change de marche, et va en diagonale à droite ou à gauche.

Quand un pion arrive à la huitième case de sa colonne, le joueur a la permission de le changer contre la pièce qui lui convient, excepté contre un second roi; on peut se faire plusieurs reines.

Le Cavalier. — La marche du cavalier consiste à enjamber sur une case, passant du noir au blanc et du blanc au noir, soit à droite, soit à gauche, en avant ou en arrière, mais

jamais horizontalement ou perpendiculairement.

Le Fou. — Il va en diagonale sans jamais changer de couleur, et autant qu'il ne trouve aucune pièce sur son chemin qui l'arrête. Chaque joueur a un fou blanc et un fou noir.

La Tour. — Elle joue toujours horizontalement ou perpendiculairement.

La Dame. — Cette pièce réunit la valeur du fou et de la tour, et marche indistinctement comme ces deux pièces.

Le Roi. — Il ne fait qu'un pas à la fois; mais il a la liberté d'aller dans tous les sens.

Toutes les pièces, à l'exception du pion, prennent en suivant la direction dans laquelle elles marchent (*voyez* plus haut le pion). La manière de prendre est d'enlever la pièce prise, et de mettre à sa place celle qui prend. On n'est jamais forcé de prendre, excepté lorsque le roi, étant seul, se trouve dans une position à ne pouvoir plus jouer.

La partie finit quand un des deux rois est mat. La définition du mat se trouve plus bas.

Valeur des pièces.

Le pion est la pièce la plus faible du jeu:

il représente les soldats; car, lorsqu'il s'en trouve un ou plusieurs qui soient bien placés, ils décident souvent du gain de la partie.

Le cavalier et le fou valent chacun un peu moins que trois pions.

La tour équivaut à une de ces deux pièces et deux pions.

La reine vaut deux tours et un pion.

Il est bien entendu que c'est en thèse générale que les pièces ont la valeur que je viens de leur donner; car, aussitôt qu'une partie est commencée, leur force a changé; et même elle doit varier plusieurs fois dans le cours d'une partie.

CHAPITRE II.

Manière d'écrire sur l'Echiquier.

Afin de simplifier la manière d'écrire les coups d'échecs, il faut diviser l'échiquier de deux manières. (*Pl.* 1.)

La ligne où se placent les pièces, ou, pour mieux dire, la ligne horizontale, sera dé-

signée par des lettres de gauche à droite, depuis A jusqu'à H; ainsi :

La colonne de la tour de la reine s'appellera. . . . . A
La colonne du cavalier de la reine. B
La colonne du fou de la reine . . . C
La colonne de la reine . . . . . D
La colonne du roi . . . . . E
La colonne du fou du roi . . . . . F
La colonne du cavalier du roi . . . G
La colonne de la tour du roi . . . . H

Les pions prennent la même dénomination; mais devant on met la lettre P.

Les colonnes perpendiculaires se désignent par des chiffres de 1 à 8. J'en donne un exemple pour l'intelligence du lecteur. Il est bien de dire cependant que, devant la lettre qui désigne la colonne sur laquelle la pièce qu'on joue doit aller, je nomme la pièce que j'y mets par la lettre de la colonne à laquelle elle appartient en commençant la partie.

(*Pl.* 2.)

Blancs.	*Noirs.*
B E 3	*A G* 8
C D 2	*B A* 7
D B 3	*C* 6
E 1	*D E* 7

H 1	*E G 5*
P A 2	*G D 5*
P D 4	*P B 4*
P G 2	*P F 4*
	P G 4

CHAPITRE III.

Termes employés pour le jeu d'Échecs.

Roquer (1). — C'est une manière particulière de jouer le roi et l'une ou l'autre des deux tours d'un seul coup, afin de mettre son roi en sûreté. Le roi roque avec sa tour, en mettant la tour à la case du fou et en se plaçant à la case de son cavalier. Avec la tour de la reine, il roque en se plaçant à la case du fou de la reine; et alors la tour prend la place de la reine. C'est ce qu'on appelle roquer du grand côté. On ne peut roquer quand le roi

(1) En Italie on roque comme nous, en changeant la position du roi et de la tour; mais on met l'un et l'autre sur les cases qui conviennent au joueur; il lui est cependant interdit de faire passer son roi sous l'échec; et l'on ne peut roquer si l'une des deux pièces a déjà joué.

ou la tour ont joué, ou bien lorsqu'en jouant le roi passe sous un échec.

Echec. — On appelle échec lorsqu'un pion ou une pièce attaque le roi; alors on est forcé de prévenir son adversaire que son roi est attaqué, et le terme usité en cette occasion, est *échec au roi*. Il y a trois espèces d'échec : (*Pl.* 3.)

1° Quand une pièce vient attaquer le roi en le mettant en prise; je suppose que la dame aille à toute case où elle mettra le roi en prise avec son échec.

2° L'échec à la découverte. Il a lieu lorsqu'une pièce est masquée par une autre, et qu'en l'ôtant elle fait échec; par exemple, en retirant le fou noir à sa case, la tour attaque le roi.

3° Double échec, lorsque la pièce qu'on découvre, et celle par laquelle elle était masquée, font échec en même temps. Dans cet exemple, si, au lieu de retirer le fou noir, on fait échec avec lui-même, comme c'est possible, il attaque en même temps que la tour: par conséquent, double échec.

Mat. — Mat, se dit quand le roi est attaqué et qu'il ne peut jouer sans se mettre en prise, ni prendre la pièce par laquelle il est attaqué, ou défendre l'échec en plaçant une pièce entre

lui et celle qui l'attaque. Celui qui fait mat gagne la partie.

Pion double. — On appelle pion double, en avoir deux sur la même ligne perpendiculaire. C'est ordinairement un désavantage; il existe néanmoins des cas où ils sont très-utiles.

Partie remise. — Quand personne ne peut faire mat son adversaire, la partie est nulle; il y a plusieurs manières de rendre les parties nulles :

1° Quand il ne reste pas assez de forces pour faire mat, comme, je suppose, le roi avec un fou, ou un cavalier, ou deux cavaliers;

2° Quand les forces sont bien suffisantes, mais que vous n'en pouvez pas venir à bout après un grand nombre de coups joués, dont cependant on ne peut pas limiter la quantité.

3° Quand deux joueurs, ayant un jeu à peu près pareil, craignent de faire des fautes et de livrer le gain de la partie; alors ils jouent tous deux sur la défensive, préférant annuler la partie que de la perdre;

4° Lorsqu'un joueur a mauvais jeu, et qu'il trouve un échec perpétuel, c'est-à-dire le moyen de faire toujours ce même échec, sans que l'adversaire puisse l'éviter.

5° Quand les deux joueurs ont jeu égal,

comme chacun la reine seule, la tour seule, etc., etc.

6° Lorsqu'il y a un pat.

Pat. — On appelle pat, avoir son roi dans l'impossibilité de jouer sans le mettre en prise; il faut, pour pouvoir être pat, que l'on n'ait aucune autre pièce ni pion à jouer. Dans cette position la partie est nulle.

Pièces en prise.

On appelle une pièce en prise lorsqu'elle est attaquée par une autre pièce. On n'est obligé d'avertir son adversaire que ses pièces sont en prises que lorsqu'il s'agit du roi. On n'est jamais forcé de prendre les pièces attaquées; il est contre toutes les règles d'avertir les échecs à la dame.

Échange. — On appelle un échange avoir gagné une pièce de son adversaire pour une inférieure, tel qu'avoir la dame pour une tour, une tour pour un cavalier ou un fou: ce qui est un véritable avantage.

Pion passé. — On désigne par pion passé un pion qui n'en a pas devant lui, ni dans les deux colonnes de sa droite et de sa gauche, de sorte qu'il faille par conséquent une pièce pour le prendre et l'empêcher d'aller à dame.

C'est un grand avantage d'avoir des pions passés, surtout au centre de l'échiquier; il faut faire tous ses efforts pour les y bien soutenir. L'adversaire est presque toujours obligé de faire un sacrifice pour les détruire.

Pion à Dame. — Quand un pion arrive à la huitième case de l'échiquier, le joueur peut prendre à sa place la pièce qui lui convient; on peut de cette manière avoir plusieurs dames. Il est bon de faire attention, en portant le pion à dame, si l'on doit prendre toute autre pièce que la reine pour ne pas faire le roi pat.

Prendre au passage. — Lorsqu'au premier coup on fait jouer deux pas au pion, s'il s'en trouve un de l'adversaire à la quatrième case, soit à droite, soit à gauche, il a le droit de prendre celui qui pousse deux pas, quand cela convient à son jeu, car il n'est pas forcé de le prendre. (*Pl.* 4.) (1)

Gambit. — Le gambit est une manière toute particulière de jouer. Il y a deux espèces de gambits : celui du roi, et celui de la dame.

Pour jouer le gambit du roi, il faut que le

---

(1) Les Italiens ne prennent pas le pion au passage; ils appellent ce coup-là, évitar le combat.

joueur qui a le trait joue le pion du roi deux pas; l'adversaire en fait autant; alors le premier joueur donne le pion du fou du roi à prendre au pion du roi adversaire pour rien : voilà le gambit du roi.

Pour celui de la reine, il faut jouer au premier coup le pion de la reine deux pas, ensuite livrer le pion du fou de la reine.

La partie du gambit est sujette à donner beaucoup de jolis coups; mais, également bien jouée, celui qui aura donné le gambit doit perdre la partie. Il est très-rare de voir de forts joueurs faire cette partie entre eux. Quand on fait un avantage, elle peut être bonne, à cause de l'attaque qu'elle procure et qui effraie celui qui est le plus faible; surtout lorsqu'on fait l'avantage de la tour; puisqu'on donne toujours la tour de la dame; lorsqu'on fait l'avantage du cavalier, il est très-dangereux de jouer cette partie.

Opposition. — On appelle mettre le roi en opposition lorsqu'il se trouve dans une ligne perpendiculaire ou horizontale, relativement à l'autre roi, et qu'il n'est séparé que par une case.

CHAPITRE IV.

Force des pièces.

Le Roi. — Au milieu de l'échiquier, il attaque et défend huit cases. Il a le choix d'attaquer trois cases sur chacune des lignes qui l'entourent. Lorsqu'il est à une des extrémités de l'échiquier, il n'attaque et ne défend que cinq cases; et, quand il est dans un angle, sa force se réduit à en surveiller trois seulement.

Quand il joue, il ne fait jamais qu'un pas; il peut prendre toutes les pièces qui viennent se placer près de lui, pourvu qu'en les prenant il ne se mette pas en prise.

Le roi ne peut pas attaquer l'autre roi.

La Reine. — Au milieu de l'échiquier, elle attaque vingt-sept cases; placée à sa troisième case, elle en attaque vingt-cinq; et, à la case du bord de l'échiquier, elle ne porte que sur vingt-une. Au commencement de la partie, la dame vaut les deux tours et un pion; mais, comme je l'ai dit plus haut, sa valeur augmente et diminue selon les positions.

Toute pièce qui attaque la dame se met

elle-même en prise de la reine, excepté le cavalier, à cause de sa marche tortueuse.

C'est la pièce avec laquelle on fait plus facilement *mat*, *nul* et *pat*. Le roi adversaire n'en peut jamais approcher qu'à une distance d'une case d'intervalle de sa personne.

La Tour. — C'est la pièce dont la valeur approche le plus de la reine; quelle que soit sa place, elle porte sur 14 cases; c'est la seule pièce dont la force ne diminue pas en approchant des bandes. Elle a toujours l'attaque perpendiculaire et horizontale. Sa force égale celle d'un cavalier et un pion, ou d'un fou et un pion. Plus on approche de la fin de la partie, plus sa force augmente. Elle peut faire mat avec l'assistance seule du roi. Elle fait plus facilement des remises que le fou et le cavalier; on est souvent mat par la tour seule, lorsque, après avoir roqué et placé le roi dans l'angle, l'on a négligé de pousser d'un pas le pion de la tour ou celui du cavalier.

Le Fou. — Le fou, selon sa position, attaque et défend treize, onze, neuf ou sept cases. Excepté quand il est dans un angle, il attaque sur deux lignes différentes; il vaut à peu près trois pions; mais toujours est-il estimé à la valeur du cavalier.

Le Cavalier. — Selon sa position, le cava-

lier attaque huit, six, quatre ou deux cases; c'est la seule pièce qui passe sur les autres pour jouer. Il vaut à peu près trois pions; il attaque toutes les pièces, excepté le cavalier, sans se mettre en prise. Quand il attaque, on ne peut se défendre de lui qu'en bougeant et non en interposant une pièce.

Comparaison du Cavalier et du Fou.

Le cavalier et le fou ont la même valeur; mais chacune de ces deux pièces présente des avantages différens. Je vais démontrer leur véritable force; on verra que dans certains cas l'une est plus forte que l'autre, et que, somme totale, elles valent autant l'une que l'autre.

Le Fou. — Le fou attaque et défend d'une distance beaucoup plus longue que le cavalier; deux fous font mat, deux cavaliers ne le peuvent pas; deux fous empêchent le roi d'avancer en gardant deux lignes, deux cavaliers ne le peuvent pas; deux fous contre une reine font toujours partie nulle, les deux cavaliers ne le peuvent presque jamais. Un fou et un pion se défendent mutuellement; le cavalier et un pion n'ont pas la même valeur.

Le fou, en couvrant un échec au roi, attaque la pièce qui avait fait échec : ce que ne

peut faire le cavalier. Un fou et une tour gagnent, *d'après la décision de Philidor*, contre une tour; un cavalier et une tour ne le peuvent pas.

Le roi ne peut pas renfermer un fou dans un angle, comme il y cerne le cavalier.

Le fou peut se placer de manière à empêcher le cavalier de sortir d'un angle, ce que le cavalier ne peut pas faire.

On peut faire des échecs à la découverte avec le fou, ce qui est impossible avec le cavalier. Un fou fait quelquefois partie nulle contre une tour et un pion, le cavalier ne le peut pas. Le pion de la tour gagne quelquefois contre le cavalier, mais jamais contre le fou.

Le Cavalier. — Le pion de la tour avec le cavalier gagne toujours; mais avec le fou de la dame et le pion de la tour de la dame, ou avec le fou du roi et le pion de la tour du roi, jamais cela n'est possible.

L'échec du cavalier ne permet à aucune pièce de le couvrir. Quand la reine fait échec au roi à une case de distance, si l'on couvre le roi avec le cavalier, la dame ne peut plus faire aucun échec le coup suivant.

Le cavalier peut attaquer toutes les cases, puisqu'il a le privilége de pouvoir sauter du blanc au noir et du noir au blanc; le fou

n'attaque que celles de sa couleur, par conséquent seulement la moitié de l'échiquier. Le cavalier peut seul passer sur d'autres pièces : il en attaque huit à la fois, le fou n'en peut attaquer que quatre. Dans des parties très-difficiles, le cavalier peut entrer dans le jeu de l'adversaire et le détruire, ce que ne peut faire le fou. Un cavalier au milieu du jeu, soutenu par deux pions, nécessite ordinairement un sacrifice à l'adversaire, dont il gêne la position.

Le Pion. — Le pion attaque et défend deux cases toutes les fois qu'il n'est pas aux extrémités de l'échiquier ; alors il n'en attaque qu'une. Il marche perpendiculairement, mais attaque et prend en diagonale. Il joue au premier coup deux pas, s'il veut ; tout le reste du temps il n'en joue qu'un. Il peut être pris en passant par un autre pion, le coup où il joue deux pas. C'est la seule pièce qui ne marche pas en arrière. Quand il arrive à la huitième case, il devient la pièce que le joueur veut. C'est la pièce du jeu qui a la moindre valeur.

CHAPITRE V.

Méthode.

LA REINE.

Après avoir donné tous les détails, toutes les définitions et la valeur de toutes les pièces, ainsi que la méthode de les mouvoir, je vais détailler toutes les positions qui peuvent se trouver pour chaque pièce.

Le mat de la reine et du roi est le plus facile de l'échiquier : je donnerai la méthode pour y arriver le plus promptement dans plusieurs positions. (*Pl.* 5.)

Si c'est au blanc à jouer, il fait mat sur le coup; si c'est au noir, ou que celui-ci joue, le blanc fera mat le coup suivant à la deuxième case du fou ou de la reine adversaire, selon la case où il aura mené son roi.

Si, au lieu du roi en opposition, vous avez le roi noir à la case de son fou, et que ce soit au blanc à jouer, il fait mat; mais que ce soit au noir, il sera mat au deuxième, si le blanc joue bien.

(*Pl.* 6.) E G 8
E F 6 (1)
E H 8
D G 7 *O*

(1) Si la dame fait un échec, le roi noir s'échappera; alors il faut jouer E F 6; et, sans pouvoir l'éviter, le noir est mat le coup suivant D G 7.

Autre position.

Dans cette position, le roi étant réduit à l'extrémité de l'échiquier, il faut avoir soin de ne lui faire aucun échec, afin qu'il ne se retire pas de la ligne dans laquelle il se trouve pour aller au milieu de l'échiquier. Il y a deux manières de jouer cette position : celle de forcer le roi à se mettre en opposition avec celui de l'adversaire, et celle de le faire reculer avec la reine sans lui faire d'échec.

(*Pl.* 7.) *E C* 6
E G 8
E D 6
E H 8
E 6
E G 8
E F 6
où il voudra
O

D H 7
E 8
D G 7
E D 8
D F 7
E C 8
D C 7 *O*

Autre position.

Ici le mat est forcé dans deux coups,

(*Pl.* 8.) *D G* 3
E 8
D A 8 ou *D G* 8 *O*

Il ne faut pas perdre de temps, comme font même d'assez forts joueurs, en faisant tout de suite échec; mais il faut jouer la reine à la troisième case du cavalier du roi; et le coup suivant, le roi étant en opposition, vous le faites mat. Cette position est très-bonne à connaître, parce qu'elle se présente très-souvent lorsqu'on reste avec une dame seule ou une tour seule. Je ne saurais donc trop recommander de se mettre cette position dans la tête.

Autre position.

Dans cette position, il s'agit de montrer la

manière de forcer le roi à se retirer sur les bords de l'échiquier afin de le faire mat; car il est impossible de le faire au milieu avec le roi et la dame seule.

(*Pl.* 9.) *D* 5
E F 4
E F 2
E G 4
D E 5
E H 4 (1)
E F 3
E H 3
D G 3 *O*

(1) Si le roi noir eût joué E H 3, il aurait été mat de suite *D G* 3.

Si le blanc, au lieu de jouer *D* 5, avait fait échec au roi, il eût très-mal joué, parce qu'il aurait donné la facilité au roi de se retirer dans le centre de l'échiquier. En jouant au second coup E F 2, vous avez pris le moyen le plus court de réduire le noir à la bande.

Dans cette position, il faut toujours éviter de faire pat, ce qui arrive souvent quand on se néglige : afin de ne pas faire cette faute, il faut prendre position avec le roi, et donner le moins possible des échecs avec la reine.

Autre position.

(*Pl.* 10.)	*D* 8	*D* 8
	E F 7	E 5
	D 6	*D* 7
	E 8	E F 6
	D C 7	*E F* 2
	E F 8	E 5
	E F 2	*E F* 3
	E 8	E F 6
	E F 3	*E F* 4
	E F 8	E G 6
	E F 4	*D E* 7
	E G 8	E H 6
	E F 5	*E F* 5
	E F 8	E H 5
	E F 6	*D G* 5 *O*
	E 8	
	D O	

Ce coup a beaucoup d'analogie avec la partie précédente. Vous voyez, dans les deux solutions que j'en donne, que j'évite de faire échec, afin de ne pas perdre de temps, et de ne pas faire pat. Dans la première des solutions, vous avez forcé le roi, au quatrième coup, à n'avoir plus de possibilité de jouer autre part que sur la case de sa tour, de son

cavalier et de son fou; dans la seconde, vous le forcez encore, au quatrième coup, à ne jouer que sur les troisièmes cases des mêmes pièces; alors vous amenez votre roi de manière à pouvoir mettre votre adversaire sous l'opposition, et le faire mat. Si vous aviez perdu du temps en faisant des échecs avec la reine, il vous aurait fallu quelques coups de plus pour finir la partie.

Autre position.

Cette partie ressemble beaucoup aux précédentes; il faut maintenir le roi à la dernière case, comme il y est en jouant

(*Pl.* 11.)

D B 7
E 8
D C 7
E F 8
D 7
E G 8
E B 2

ensuite, avec le roi, forcer l'adversaire à se mettre en opposition et le faire mat, par le principe qui a été donné plus haut.

J'observerai que, dans quelque position que l'on soit avec la reine et le roi contre le roi

seul, si l'on ne perd pas de temps, le mat est forcé au neuvième coup.

Il faut aussi toujours prendre garde de trop resserrer le roi dans un angle, ce qui le fait souvent pat. Pour ne pas faire cette faute, on doit, après avoir réduit le roi de l'adversaire à la dernière ligne de l'échiquier, placer sa dame à trois cases de distance et sur la septième ligne, de manière qu'il ait deux places pour se promener, puis faire marcher son roi pour donner le mat de la reine soutenu par lui.

Après avoir démontré à peu près les principales positions, qui peuvent se présenter, d'une reine et d'un roi contre le roi, je vais en poser une dans laquelle il n'y aura qu'une reine contre le roi, qu'elle doit forcer à se retrancher dans un angle en huit ou neuf coups au plus.

(*Pl.* 12.) *D* 3
E F 4
D E 2
E F 5
D E 3
E G 4
D F 2
E H 3
D F 4

E G 2
D E 3
E H 2
D F 3
E G 1
D E 2
E H 1

Le joueur qui connaîtra bien ces différentes positions de la dame, pourra bien certainement trouver des circonstances dans lesquelles il appliquera ces principes; car il connaîtra mieux la valeur de la reine que celui qui n'aura jamais essayé de connaître ainsi toutes les positions dans lesquelles il faut éviter les pertes de temps, les pats, etc.

CHAPITRE VI.

Le Roi et la Reine contre le Roi et le Cavalier.

Après avoir donné les principales positions du roi et la reine contre un roi, je vais donner au roi dépouillé le secours d'une pièce; je commencerai par le cavalier. Je ferai d'abord observer à celui qui a le roi et la reine qu'il faut

éviter de mettre ses deux pièces sur des cases de même couleur, parce qu'il aurait à craindre le double échec, ce qui rendrait la partie nulle.

Première position.

(*Pl.* 13.)

D 4 +
E 6
E 4
B G 6
D B 6 +
E F 7
E F 5
B E 7 +
E G 5
B D 5
D 6
B E 7
D F 6 +
E 8
D E 6
E D 8
E F 6
B C 8
D C 6

Dans cette position, le premier coup où le noir aurait joué autrement qu'il n'a fait, son cavalier aurait été forcé, et la partie perdue

un peu plus vite. Le blanc n'a autre chose à faire en avançant qu'à éviter de mettre ses deux pièces sur la même couleur, et, en peu de coups, il arrive au gain de la partie. Il est clair que le noir doit éviter d'écarter son cavalier du roi.

Deuxième position.

(Pl. 14.) *D G* 3 +
E H 5
D F 3 +

Ici la dame blanche force nécessairement le cavalier au deuxième coup, en commençant par faire l'échec *D G* 3; quelle que soit la place du roi noir, le cavalier est pris par un second échec; et alors la partie est forcément perdue. On voit par cette position, comme on le verrait par quantité d'autres, que, dès que le roi est écarté de son cavalier, ce dernier est aussitôt pris; si les deux pièces sont réunies, elles ne peuvent pas éviter le mat; seulement il faut de la précaution de la part du joueur qui a la reine.

Il est inutile d'indiquer d'autres situations; le joueur peut se les figurer comme il voudra; il verra la vérité de ce que je viens d'avancer.

CHAPITRE VII.

Le Roi et la Reine contre le Roi et le Fou.

Il est très-facile de gagner avec la reine contre le fou : il s'agit seulement d'éviter de mettre la dame sur la même ligne que le roi, ce qui donnerait au joueur des noirs l'occasion de faire un double échec, et de remettre la partie; il est très-facile de l'éviter en jouant toujours le roi sur la couleur opposée au fou.

Première position.

(Pl. 15 et 16.) *E* 2
F C 5
D 3 +
E 5 (1)
D C 4
* E D 6 (2)
E D 3
E C 6
E 4
E B 6 (3)
E D 5
F G 1
D C 6 +
E A 7 (4)

*

D C 7 +
E A 6
E C 6
F 2
D B 7 +
E A 5
D B 5 *O*

---

(1) Si, au lieu de E 5, on eût joué toute autre chose, on aurait perdu le fou au coup suivant par un double échec.

(2) Voyez la variante.

(3) Si, au lieu de E B 6, le noir eût joué E D 6, le blanc aurait joué *D* 5, et aurait gagné le fou.

(4) Si le noir retirait le roi à la quatrième case de sa tour, le roi blanc viendrait *E C* 4, et le mat serait inévitable le coup suivant.

Variante au troisième coup du noir.

(Pl. 16.) * F D 4
E F 3
(1) F G 1
D E 4 +
E F 6
D H 4 +
E F 7
D G 4

F B 6
D 7 +

(1) En jouant le fou autre part qu'à la case du cavalier du roi adversaire, il serait perdu sur-le-champ.

Vous voyez que tous les coups sont forcés, le roi noir a gardé son fou aussi long-temps que possible; mais, une fois pris, la partie est finie; et le dernier échec *D* 7 mène nécessairement à un double échec. Il est à remarquer que le blanc a toujours laissé son roi sur les cases blanches.

Deuxième position.

Dans cette position, si c'est au noir à jouer, il se fera faire pat en attaquant la dame;

(Pl. 17.) C G 6
D G 6

si elle prend le fou, le roi noir ne peut plus jouer; si la dame ne prend pas, le joueur qui a les blancs joue le roi où il voudra, alors le noir prend la dame, et la partie est nulle.

Vous voyez que la partie est forcément gagnée par celui qui a la dame; on le pourrait montrer dans beaucoup d'autres positions; mais celle de la planche 15 est à peu près la plus dif-

ficile qui se puisse trouver. Quant au pat qui vient d'être montré, on juge bien qu'il ne se trouve jamais, à moins que ce ne soit entre des joueurs bien faibles.

CHAPITRE VIII.

Le Roi et la Reine contre le Roi et les deux Cavaliers.

Le mat de la reine contre les deux cavaliers demande beaucoup de soins pour ne pas livrer un double échec. Quant à faire le mat, si les deux cavaliers ne se soutiennent pas, il faut, par des échecs, en forcer un des deux; alors la partie se trouve réduite à la dame contre le cavalier, et devient facile. Si les deux cavaliers se soutiennent, il faut mettre le roi sous le pat, afin de les forcer à se séparer, et alors en poursuivre l'un des deux par des échecs.

Première position.

(Pl. 18.) *E G* 3
E D 3
D 5 +

E C 3
E F 4
G D 3 +
E F 3
G E 5 +
E 4
E B 3
E D 4
(1) * E B 4 **
D B 7 +
E A 4
E C 5
E A 3
D B 4 +
E A 2
E D 5
E A 1
(2) *D B* 3

---

(1) Si le noir avait joué E A 4, le blanc aurait porté *E C* 3; alors le noir serait forcé de jouer un des deux cavaliers, afin de n'être pas mat le coup suivant, par *D A* 8. Les cavaliers séparés dans cette position, la partie est perdue.

(2) Le noir est forcé de jouer un des deux cavaliers; il en perd un, et l'autre est dans l'impossibilité de défendre la partie.

Première variante au sixième coup noir.

(*Pl.* 19.) * E B 2
D B 7
(1) E C 1
D G 2
E D 1
D F 2
E C 1
E C 3
E B 1
D C 2 +
E A 1
E D 4

(1) Si le noir joue E A 1, il tombe dans la position précédente, parce que le blanc jouera *D B* 3, et aura gagné quelques temps; s'il joue E A 3, ce sera encore comme précédemment; il vaut donc mieux jouer E C 1. Dans cette variante, on voit encore l'impossibilité, si la dame est bien jouée, de se défendre avec les deux cavaliers.

Deuxième variante au même coup.

(*Pl.* 19.) E C 2 **
D B 5
E D 2

D B 3
E 2
D G 3
E D 2
D F 2 +
E C 1
E C 3
E B 1
D C 2 +

La seconde variante prouve qu'il n'y a dans cette position aucune manière d'éviter la perte de la partie. Le blanc doit néanmoins observer qu'il y a des positions dans lesquelles on lui sacrifiera un cavalier pour lui faire, le coup suivant, un double échec avec l'autre, et rendre ainsi la partie nulle.

(*Pl.* 20.) *Première position. — Deuxième position.*

Dans ces deux positions la partie est nulle forcée, parce que le roi blanc ne peut pas sortir de son angle, et que la dame seule n'a aucune place dans laquelle il lui soit possible de faire mat. Il ne pourra pas non plus mettre le roi sous le pat, si ce dernier reste toujours dans le voisinage de ses cavaliers.

CHAPITRE IX.

Le Roi et la Reine contre le Roi, le Fou et le Cavalier.

Il est assez facile de faire mat avec la reine contre le chevalier et le fou, parce que ces deux pièces ne se soutiennent point mutuellement. On réussit toujours à gagner cette partie. Je vais cependant donner une position dans laquelle la partie est forcément nulle.

(*Pl.* 21.) C G 2 +
E G 1
B G 5

Ici, au deuxième coup, le noir place son cavalier de manière à présenter le mat le coup suivant; le blanc n'a donc autre chose à faire que de donner échec avec la reine; le cavalier noir couvre en faisant lui-même échec; alors la dame prend le cavalier, et la partie est nulle. Mais cette position est extraordinaire, et je ne la donne que pour ne rien omettre dans cette méthode. Dans toute autre position la dame gagne forcément.

CHAPITRE X.

Le Roi et la Reine contre le Roi et les deux Fous.

La dame ne gagne pas généralement contre les deux fous. Je vais donner une position dans laquelle les deux fous font partie nulle en jouant bien correctement, et dans laquelle, s'ils font la moindre faute, la partie est perdue forcément. Je laisserai la même position, pour montrer toutes les manières que peut employer la reine pour parvenir à forcer l'un des deux fous.

(Pl. 22.) *E G* 2
D 2 +
E G 1 (1)
D E 3 +
E G 2
E F 5
C H 2
D 2 +
E G 3
D E 1 +
E G 2

E G 5
C G 3
D E 3
C H 2
D 2 +
E G 3
D E 1 +
E G 2
E H 4
C F 4 * (2)
D B 4
C G 3 +

(1) Si le blanc eût paré l'échec par *C F* 2, la partie aurait été gagnée par les noirs, comme il sera facile de le voir dans toutes les variantes.

(2) En jouant *C G* 1, c'est perdu par D G 3, qui, en faisant échec, force un des deux fous. La première variante montrera que, si l'on avait joué *F A* 8 ou *F B* 7, la partie était encore perdue. Le seul bon coup à jouer est donc *C F* 4, qui mène incontestablement le coup suivant à faire une partie nulle.

Première variante au onzième coup.

(Pl. 23.) * *F A* 8
D E 2 +

E H 1
D F 1 +
C G 1
E G 3
F D 5
D H 3 +
C H 2 +
D H 2 *O*

La partie est perdue forcément pour avoir joué le fou du roi. Ce qui est important lorsqu'on est réduit à la partie des deux fous contre la reine, c'est de conserver les deux pièces près l'une de l'autre, et à la proximité du roi.

Deuxième manière de jouer.

(Pl. 22.) *E G* 2
D 2 +
C F 2
E F 4
F C 6
D C 2
(1) *F D* 7
(2) D E 4 +
E G 1 *
E F 3

Au troisième coup, le blanc est forcé de jouer le fou du roi. Toutes les manières diffé-

rentes de le jouer vont être données; et l'on verra qu'il n'en existe pas qui puisse faire éviter la perte de l'une des deux pièces, et, par conséquent, de la partie.

(1) Si l'on joue *F E* 8, le noir jouera D E 4, en attaquant le roi et le fou blanc qui sera pris. Si on joue *F* 3, le noir, en faisant D G 6 échec au roi, gagne l'un des deux fous. *F E* 4 perd encore le fou par deux échecs de suite, le premier D G 6, et le second D H 5 ou D 3, selon la case à laquelle le roi se sera retiré. En jouant *F B* 5 ou *F B* 7, la pièce est encore perdue de la même manière que précédemment. Il n'y a donc aucune bonne place.

(2) L'on pouvait gagner le fou en jouant D G 6 +, ensuite D H 7 ou D 3, selon la retraite qu'aurait faite le roi blanc.

Le roi ayant pris la position E F 3, il n'y a plus aucun moyen d'éviter la perte de la partie.

Variante de la deuxième manière de jouer.

(Pl. 24.) * *E H* 2
E F 3
F G 3
D C 2 +
E H 3
D G 2 +

Cette variante confirme ce que je viens de dire, que, le roi ayant pris sa position à la troisième case du fou, il n'y a aucune ressource.

Troisième manière de jouer.

(*Pl.* 22.) *E G* 2
D 2 +
C F 2
E F 4
F B 7
D A 2
(3) *F C* 6
D G 8 +
(4) *E H* 2
D H 7 +
(5) *E G* 1
(6) D B 1 +

(3) Si l'on joue le roi, vous perdrez infailliblement le fou blanc par un échec DB 1; de même, en jouant *FC* 8, cette pièce est perdue par D G 8, qui l'attaque en même temps que le roi.

(4) Si vous aviez joué *E H* 3 ou *E F* 1, le fou blanc aurait été perdu sur le coup, en jouant DE 6 ou DC 4.

(5) L'on joue à cette case afin d'interposer le fou blanc, si l'on joue D G 6 +

(6) A quelque case que le roi se place, il perd un fou. S'il joue *E G* 2, on fera D G 6, le fou du roi est perdu. En mettant le roi *E H* 2, la dame noire se placerait D C 2, et inévitablement prendrait un des deux fous.

Quatrième manière de jouer.

(*Pl.* 22.) *E G* 2
D 2 +
C F 2
E F 4
F A 8
D A 2
(7) *F B* 7
D B 3
F A 6
D 5 +
E G 1
E F 3
(8) *E F* 1
D 1 +
C E 1
E 3
F B 5
D F 3 +
E G 1
(9) D G 4 +

(7) En jouant *F* 3 le fou serait perdu, parce que le noir ferait D G 8 échec ; si vous jouez *F C* 6, vous vous trouverez dans la même situation que tout à l'heure; il faut donc jouer *F B* 7.

(8) En jouant *E F* 1, la pièce sera perdue par *D* 1 et *D A* 1, qui force le roi à s'éloigner de ses fous. *F C* 8, il y a encore l'un des deux fous perdu par un double échec. *C B* 6 ou *C A* 7, le noir fera mat sur-le-champ. *C H* 4, le fou noir est perdu par D 4, qui fait le double échec. C E 1, On est mat par D G 5, et ensuite D G 2.

(9) Le coup suivant le fou blanc est pris.

Variante à la quatrième manière de jouer.

(*Pl.* 25.) * *E F* 1
D H 1 +
(10) *E* 2
D E 4 +
E D 2 **
D B 4 +
(11) *E* 2
(12) D B 2 +

(10) Si au lieu de faire marcher le roi on avait joué *C G* 1, le roi noir se serait mis E G 3, et il n'y aurait aucun moyen de parer

l'échec D G 2 qui forcerait la perte du fou noir.

(11) En jouant tout autre part, l'on eût perdu la pièce par un échec à la colonne de la tour de la dame.

(12) Quelque part que le roi se place, il perd une pièce, et par conséquent la partie.

Autre variante.

(*Pl.* 26.) *E F* 1 **
E F 3
(13) *C E* 1
D C 2
(14) *F B* 7 +
E 3
F A 6
D F 5 +
E G 1
(15) D G 6 +

(13) Si l'on joue *E G* 1, on perd un fou par D G 6; en faisant *F B* 5, on le perd par l'échec D B 1; *F C* 8, il est pris par D C 4. Si l'on joue le fou de la reine à quelque case que ce soit, le roi blanc sera mat en peu de coups.

(14) En jouant le fou noir *C B* 4 ou *C A* 5, le blanc serait mat D F 2. En jouant *C H* 4 on fait D F 5 échec, et ensuite un autre échec par lequel le fou noir serait pris.

(15) Le fou blanc est pris, et la partie perdue.

On voit, dans la partie de la reine contre les deux fous, qu'il est très-difficile de trouver une partie nulle; car peu de joueurs profiteraient de la position qui s'est présentée dans cette situation, même ceux qui sont plus que de la force commune. Il faut toujours faire attention, quand celui qui a la reine prend une position avec son roi, de ne pas le mettre dans une situation telle, que l'un des deux fous de l'adversaire puisse lui faire un échec qui attaque en même temps la reine, ce qui rendrait la partie nulle. Ce coup est beaucoup plus facile à éviter que le double échec du cavalier.

CHAPITRE XI.

Le Roi et deux Tours contre le Roi.

Les deux tours contre le roi font mat très-facilement; il n'est même pas nécessaire du secours de leur roi. Il s'agit uniquement de forcer le roi à une des bandes de l'échiquier;

et, là, de suite on fait mat. Si l'on veut faire mat autre part qu'aux extrémités, il faut le secours du roi, qui, en se mettant en opposition, empêche l'adversaire d'avancer.

Première situation.

(*Pl.* 27.)

H B 2 +
E F 3
A 3 +
E F 4
H B 4 +
E F 5
A 5 +
E F 6
H B 6 +
E F 7
A 7 +
E F 8
H B 8 *O*

Dans cette première position, le noir s'est rendu à l'extrémité de l'échiquier sans aucune résistance, afin de montrer la théorie de l'attaque des tours. Je vais maintenant le faire jouer de manière à résister quelques coups de plus.

Deuxième manière de jouer.

H B 2 +
E 3
A 3 +
E D 4
H B 4 +
E C 5
(1) *H* 4
E B 5
A G 3
E C 5
A G 5 +
E D 6
H 6 +
E 7
A G 7 +
E F 8
(2) *H* 7
E 8
H 8 *O*

---

(1) Le roi noir a joué sur les tours, et l'on est forcé d'éloigner la tour du roi, et par conséquent de perdre un temps. Il faut donc jouer à l'autre extrémité de l'échiquier; et comme le noir joue son roi à la colonne du

cavalier de sa dame, on est encore obligé de jouer l'autre tour près de la première; en suivant cette marche vous faites infailliblement mat sans que le noir puisse l'éviter.

(2), Si au lieu de jouer *H* 7, vous eussiez joué *A* 7, vous auriez perdu un temps pour faire mat, et c'est toujours ce qu'il faut éviter. On verra par la troisième position qu'au lieu de faire mat en dix coups, on l'eût fait en trois, si l'on avait bien joué.

Autre manière de jouer.

H B 3
E 2
A 2 +
E D 1
H B 1 *O*

Autre position.

(*Pl.* 28.) *A* 6
E F 5
H G 1
E 5
(1) *H G* 5 *O*

Ce coup de la tour à la case du cavalier est le même qui a déjà été démontré au cha-

pitre de la dame seule contre le roi, et que j'ai engagé le joueur à ne pas oublier, parce qu'il se représente très-souvent, et que j'ai vu beaucoup de personnes déjà assez fortes ne pas le connaître. La tour du roi ayant été jouée au premier coup à sa sixième case, empêche le roi noir de reculer, ce qui le met dans la même position que s'il était réduit à la dernière rangée de l'échiquier. Si au second coup, au lieu de jouer comme vous l'avez fait, vous eussiez donné échec, vous ne pourriez pas faire mat au troisième coup, parce que le roi noir se serait échappé de la position dans laquelle il se trouvait réduit.

CHAPITRE XII.

Le Roi et une Tour contre le Roi.

Ce mat est beaucoup moins facile que celui de la reine ou des deux tours, quoique cependant il soit très-aisé à faire. En étudiant les positions que je vais donner, on pourra dorénavant le faire promptement, dans quelque situation qu'on se trouve.

Je ferai observer que ce mat ne peut jamais

se faire avant d'avoir réduit le roi à l'extrémité de l'échiquier.

Première position. (*Pl.* 29.)

Ici le noir serait mat au premier coup; si le roi blanc était *E G* 6, ce serait le même coup, même quand le roi noir serait E G 8. Si cependant le roi blanc à la sixième case de la tour, et le noir à la huitième du cavalier, la tour faisait *A B* 8, le roi noir sortirait de la dernière ligne.

Deuxième position.

(*Pl.* 30.)

E F 6
E 8
A D 5
E F 8
A D 8 *O*

Le blanc, jouant le premier, se met en opposition avec le roi noir, et la tour fait le coup dont j'ai parlé à l'occasion de la dame seule, ou des deux tours. J'ai cependant souvent vu de bons joueurs ne faire le mat dans cette position qu'après six ou huit coups; mais, après avoir étudié cette méthode, il ne sera plus possible de perdre tous ces temps.

Troisième Position.

Nous sommes à peu près dans la même position que la précédente. La tour joue où elle veut son premier coup, et au second elle arrête le roi, comme plus haut; au troisième elle fait mat.

(*Pl.* 31.)

A H 5
E D 8
A C 5
E 8
A C 8 *O*

Quatrième Position.

(*Pl.* 32.)

A 7
E G 8
E 2
E F 8
E 3
E 8
E 4
E D 8
E 5
E C 8
E A 6
E B 8

A C 7
E A 8
E C 6
E B 8
E B 6
E A 8
(1) *A C* 8 *O*

---

(1) Cette position ne présentait pas beaucoup de difficulté, parce que le roi se trouvait de suite confiné à une extrémité de l'échiquier, et qu'il était facile de l'y maintenir.

Cinquième Position.

(*Pl.* 33.)

A E 8
E D 5
E G 2
E D 4
E F 3
E D 5
E F 4
E D 6
E 3
E D 5
E D 3
E C 5

A E 4
E B 5
A C 4
E B 6
E D 4
E B 5
E D 5
E B 6
A C 5
E B 7
A C 6
E B 8
E C 5
E B 7
E B 5
E A 7
A C 7 +
E B 8
E B 6
E A 8
(1) *A C* 8 *O*

(1) Cette partie est gagnée forcée; il n'y a presque point de possibilité de faire pat. Le joueur le plus faible viendra facilement à bout de connaître entièrement la manière de faire mat, avec la tour seule contre le roi.

En général, le mat de la tour revient tou-

E H 2 (1)	(*Pl.* 37.)	** *E H* 2
E F 2		A G 6
E H 3		*F C* 8
A G 3 +		A H 6 +
** *E H* 4 (2)		*F H* 3
		E F 3 (3)

(1) Si, au lieu de jouer ainsi, vous aviez fait *E H I*, vous eussiez été mat, presque sur-le-champ, par la position du roi noir E F 2.

(2) La partie est nulle sans pouvoir l'éviter.

(3) Le blanc ayant son roi en opposition, le noir est forcé de jouer le roi, et par conséquent d'abandonner son fou : la partie est perdue ; mais, à moins d'être de la dernière faiblesse, on doit éviter de tomber dans les deux dernières positions, et toujours faire partie nulle.

Philidor prétend que le joueur qui a le fou doit s'efforcer de mener son roi dans l'angle blanc, s'il a son fou noir, et dans l'angle noir s'il a son fou blanc. Voici la position qu'il donne.

Position de Philidor.

(*Pl.* 38.)	A 1 +
	C G 1
	A B 1 (1)
	E H 2

A B 5
E H 1
E G 3
C H 2 +
E H 3
C G 1
A D 5
C H 2
A D 1 +
C G 1
A D 2 (2)
C E 3
A H 2 +
E G 1
A E 2
C 5
A C 2
C E 3 (3)

(1) Si l'on jouait E G 3, le blanc serait pat.

(2) Si l'on avait laissé la tour dans la ligne où elle avait fait échec, le blanc aurait été pat.

(3) La partie est nulle. On voit qu'il est bien difficile de trouver des positions pour faire le mat, si celui qui a le fou joue bien; cependant, dans quelques cas, il est forcé.

*

CHAPITRE XIV.

Partie nulle du Roi et la Tour contre le Roi et le Cavalier.

Quoique la tour ait beaucoup plus de valeur que le cavalier, il ne lui est pas cependant facile de gagner la partie; mais, comme aussi il ne faut pas que celui qui a le cavalier fasse de faute, je vais donner plusieurs manières de faire partie nulle, et des positions dans lesquelles on doit gagner.

(Pl. 39.)

A 1
E D 1
A B 1
E C 2
A B 5
E D 1
A B 2
E 1
A D 2
B 3
(1) A B 2
B C 1

(1) A C 2 (*Pl.* 40.)
E D 1
E D 3
* *B C* 1 +
E C 3
(2) *B E* 2 +

* *B A* 1
A C 3 (3)

A F 2
E D 1
A H 2
B 3
E D 3
B C 1 +
E C 3
B E 2 +
E B 2
E 1
E C 2
E F 1
E D 2
B G 1
E D 1
B F 3
A H 1 +
B G 1
A H 5
E G 2
E 1
B F 3 +
E 2
B G 1 +
E 3
E F 1
A F 5 +
E 1

A F 2
B H 3
A G 2
E F 1
A H 2
B G 1
A F 2 +
E 1
A B 2
E F 1 (1)

(1) Si le joueur des blancs continue la marche qu'il a entreprise, il est impossible qu'il perde cette partie.

(2) Nous nous trouvons dans la même position que plus haut.

(3) Vous voyez la faute d'avoir éloigné votre cavalier du roi, il lui est impossible de bouger sans être pris ; vous êtes forcé de faire *E* 1, et alors le noir fait échec AC 1, et prend le cavalier. Il est donc indispensable de conserver toujours le cavalier près du roi, parce qu'il empêche l'adversaire de venir prendre l'opposition, et qu'alors la tour ne peut pas faire mat. Dès que les pièces sont séparées, le gain de la partie est très-facile.

Deuxième position.

Ici, que ce soit au noir ou au blanc à jouer, le noir gagne forcément. Si le noir joue le premier, il fait A E 2; le blanc ne peut jouer ni *B* 3 ni *B C* 2 sans perdre le cavalier; et s'il jouait *E C* 1, il serait mat A E 1. Il est donc obligé de sacrifier son cavalier et de perdre la partie.

(Pl. 41.) *B C* 2
A E 2
B A 3
(1) E B 3

(1) La partie est évidemment perdue; car si pour sauver votre cavalier vous le jouez *B* 5, vous êtes mat A E 1. Ainsi vous êtes obligé de jouer le roi pour éviter le mat, et le cavalier est pris.

E A 2
A B 4
E A 3
(2) A B 2

(2) Vous êtes forcé de laisser prendre votre cavalier, soit en le donnant vous-même, soit en jouant *E A* 5. Alors on fait A 2 échec au roi et au cavalier qui est perdu.

Troisième position.

(*Pl.* 42.) A 1
E G 1
E 2
E H 2
A F 1

Dans cette position, peu importe qui joue, la partie est forcément perdue. Si le noir a le trait, on voit que le blanc est obligé d'éloigner le roi du cavalier au troisième coup, ce qui décide la partie.

B H 2 +
E F 2
(1) *B G* 4 +
(2) E G 3

Le blanc, jouant le premier, est forcé de jouer le cavalier; car, s'il jouait le roi à la case du cavalier, la tour jouerait A 1, et le coup suivant gagnerait la pièce.

(1) Le blanc, au lieu de jouer *B G* 4, pouvait faire *B F* 1; parce que si le roi noir l'eût pris, le blanc était pat. Mais, le noir ne prenant pas, la partie était perdue en jouant A 1.

(2) Il est clair que le cavalier ne peut pas se

sauver, et que d'un autre côté on ne peut pas éviter le mat dans deux coups. Si l'on avait fait comme le dit la note précédente, on aurait eu quelques coups de plus à jouer. Ces deux positions prouvent qu'il faut éviter de mettre le roi dans les angles, et aussi d'éloigner le cavalier du roi.

CHAPITRE XV.

Mat des deux Fous.

Ce mat n'est pas difficile; comme il ne peut être donné que sur la case de la *tour*, la deuxième de la *tour* et celle du *cavalier*, il faut avoir soin d'y renfermer le roi dépouillé, et que le roi qui a le secours des deux fous prenne sa place à la troisième case d'un des cavaliers, ou à la seconde d'un des fous. Il serait impossible de gagner la partie avant qu'il ait pris cette position.

(*Pl.*43.) *F H* 3
E D 8
C F 4 (1)
E 7
E 2
E F 6
E F 3
E 7
F 5
E F 6
E G 4
E 7
E G 5
* E D 8
E F 6
E 8
C 7
E F 8
F D 7
E G 8
E G 6
E F 8
C D 6 +
E G 8
F E 6 +
E H 8
C E 5 *O*

(*Pl.* 44.) E 8
E F 6
E D 8
C D 6
E 8
C 7 (2)

Autre manière de jouer le même coup.

* E F 7
C D 6
E G 7
F E 6
E H 7

C F 8 (3)
E H 8
E F 6
E H 7
E F 7
E H 8
C G 7 +
E H 7
F 5 *O*

(1) En jouant de suite vos fous de cette manière, vous renfermez le roi dans un des coins; il est déjà réduit à n'avoir que douze cases sur lesquelles il puisse aller.

(2) Vous êtes rentré dans la même position que plus haut, mais le noir a gagné un temps.

(3) Il faut faire bien attention de ne pas faire pat, ce qui est bien facile quand le roi est renfermé dans un des angles.

Je ne donnerai pas d'autre situation; celle-ci étant la plus éloignée du mat, je me bornerai a dire qu'il n'y a pas de position dans laquelle il ne soit forcé.

CHAPITRE XVI.

Le Roi, la Tour et le Fou, contre le Roi et la Tour.

L'avis de Philidor a prévalu sur celui de tous les autenrs d'échecs; il a prétendu, soutenu et prouvé que le mat de la tour et le fou contre une tour est forcé : depuis lui, il est reconnu que l'on fait mat, qu'il est forcé, mais cependant qu'il faut être d'une assez grande force pour parvenir à le faire.

Première position.

(*Pl.* 45.) *A C* 8 +
A D 8
A C 7
A D 2
A B 7
A D 1
A G 7
A F 1 *
C G 3
E F 8 **
A G 4

E 8
A C 4
A D 1 ***
C H 4
E F 8
C F 6
A E 1 +
C E 5
E G 8
A H 4
où il voudra
A H 8 *O*

Première variante.

(*Pl.* 46.) E F 8 *
A H 7
A G 1
A C 7
**** A G 6 +
C F 6
E G 8
A C 8 +
E H 7
A H 8 *O*

Deuxième variante.

(*Pl.* 47.) ** A F 3
C D 6

A E 3 +
C E 5
A F 3
A E 7 + (1)
E F 8
A B 7
E G 8
A G 7 +
E F 8
A G 4
E 8
C F 4 (2)
E F 8
C D 6 +
E 8
A G 8 +
A F 8
A F 8 *O*

---

(1) On donne cet échec pour forcer le noir à mettre son roi sur la ligne sur laquelle il a sa tour, afin de l'empêcher d'éviter le mat qui se fera en peu de coups.

(2) Ce coup remplit le double objet en prenant position, d'empêcher la tour noire de pouvoir donner des échecs au roi blanc.

Troisième variante.

(*Pl.* 48.) *** E F 8
C E 5
E G 8
A H 4
où il voudra.
A H 8 *O*

Autre manière de jouer à la première variante.

(*Pl.* 49.) **** E G 8
A C 8 +
E H 7
A H 8 +
E G 6
A G 8 + (3)

(3) Gagne la tour et par conséquent la partie.

Manière de réduire le Noir à la situation donnée dans la partie précédente.

(*Pl.* 50.) *A B* 2 (1)
A D 8
C F 4 (2)
A E 8

A B 6 +
E F 7 +
E F 5
A E 2
A B 1
A F 2
A B 7 +
E F 8 (3)
E 4 (4)
E 8 (5)
C E 5
A F 7
A B 8 +
E 7
E D 5
A F 1
A B 7 +
E 8
E 6 (6)

(1) En faisant échec, le noir aurait couvert son roi avec la tour, ce qui aurait occasioné la perte de quelques temps pour les blancs.

(2) Le noir ne pourra plus couvrir l'échec avec sa tour, et sera obligé de rétrogader.

(3) Si le noir eût joué E 8, le blanc aurait joué *E* 6, et le mat eût été difficile à éviter; mais, ayant joué comme il a fait, le blanc devra s'occuper de placer son fou *C E* 5.

(4) On joue *E* 4 plutôt que *E* 5, afin de laisser la case *E* 5 libre, pour y porter le fou blanc sans perdre de temps.

(5) Si, au lieu de jouer ce coup, le noir eût fait échec, le blanc se serait mis *E D* 5, et ensuite il aurait placé son fou *C E* 5, ce qui décidait le gain de la partie.

(6) La partie est gagnée forcément.

Variante au septième coup de la partie précédente.

(*Pl.* 51.)

E G 8	
C E 5	
A F 7	
A B 1	
A F 2	
E D 5	
E F 7	
A B 7	+
E G 6	
A G 7	+
E H 6	
E 6	
A E 2	
A G 1	
A F 2	
C F 6	
E H 5	

(2) La tour est toujours forcée de perdre des temps, afin d'éviter le mat.

(3) Cet échec a été donné pour forcer le roi à se mettre sur la même ligne que la tour, et pouvoir, de cette manière, l'empêcher de couvrir l'échec qui peut lui être donné, et faire mat.

Première variante au quatrième coup de la troisième position.

(*Pl.* 53.) * A D 3
A 7
E B 8
A 4
A C 3 (4)
A E 4 (5)

(4) Le noir est forcé de jouer ce coup pour éviter l'échec *C D* 3, qui entraînerait, le coup suivant, le mat *A* 8.

(5) La tour noire est forcée de prendre le fou afin d'éviter le mat pour ce coup; mais le blanc, ayant actuellement la tour seule, ne tardera pas à faire mat.

Variante au même coup.

* A D 8
C E 7

A G 8
A F 4
E B 8
C D 6 + (6)
E C 8
A B 4

(6) Dans cette position le mat est inévitable.

Deuxième variante au cinquième coup de la troisième situation.

(*Pl.* 54.) ** E B 8
A 4
A C 1 (7)
A E 4 (8)

(7) Ce coup est joué comme il l'a été plus haut, pour éviter l'échec, qui entraînerait le mat le coup suivant.

(8) La tour noire est forcée de prendre le fou : ce qui décide la partie en faveur des blancs.

Variante au sixième coup de la troisième situation.

(*Pl.* 55.) *** E B 8
A F 7
E A 8

A F 5
A B 7
A F 4
A B 3 * * * *
A 4 +
E B 8
C D 6 +
E C 8
A 8 +
A B 8
A B 8 *O* (9)

(9) Ce mat est le même qui s'est présenté dans la position précédente.

Variante au neuvième coup de la variante précédente.

(*Pl.* 56.) * * * * A G 7
A F 8 +
E A 7
C 5 +
E A 6
A 8 +
A 7
A 7 *O* (10)

(10) C'est encore le même mat que précédemment.

CHAPITRE XVII.

Le Roi, le Fou et le Cavalier contre le Roi.

Ce mat est forcé, mais il faut jouer avec beaucoup de précision pour y parvenir; et à moins de l'avoir étudié, on ne parviendra à le faire que lorsqu'on sera déjà d'une assez grande force. Il sera très-difficile à des joueurs médiocres de forcer le roi à prendre la position dans laquelle il doit être mat.

(*Pl.* 57.)

	F 5		E A 2
	E B 3		*B C* 2
	E C 5		E B 1
	E C 3		*F E* 6
	B F 6	(3)	E C 1
(1)	*E B* 3		*F A* 2
	B D 5		E D 1
	E A 3		*B D* 4
	E C 4		E C 1 *
(2)	E A 2		*B E* 2 +
	E C 3		E D 1
	E A 1		*E D* 3
	B E 3		E 1

E 3	*E G* 3
E D 1	E F 1
F B 3 +	*F D* 3 +
E 1	E G 1
F C 2	*F E* 2
E F 1	E H 1
B F 4	*B F* 4
E 1	E G 1
B G 2 +	*B H* 3 +
E F 1	E H 1
E F 3	(4) *F* 3 *O*
E G 1	

(1) Le roi noir doit se tenir, aussi longtemps qu'il lui sera possible, dans l'angle de la case noire, parce que le blanc sera obligé de perdre beaucoup de temps pour le forcer d'en sortir; car il est impossible, avec le fou blanc, de faire mat à l'angle noir.

(2) On joue bien en gagnant l'angle noir avec le roi. Si l'on eût joué E A 4, le blanc aurait forcé le noir à se rendre dans l'angle blanc, et eût gagné une grande quantite de temps.

(3) Le roi est forcé d'abandonner l'angle: il va être mené à l'angle blanc, et là il sera facile de le faire mat.

(4) Le roi noir a été forcé de se rendre

dans l'angle blanc, parce que le roi blanc s'est conservé l'opposition; alors le mat a été promptement fait.

Variante au onzième coup.

(*Pl.* 58.) * E 1
E D 3
E F 2
B E 2
E F 3
(5) *F E* 6
E F 2
F D 5
E 1
E 3
E D 1
F B 3 +
E 1
F C 2
E F 1
B F 4
(6) E 1

(5) Le fou prend cette position afin d'empêcher le roi noir de s'échapper pour aller dans le milieu de l'échiquier, et se rendre ensuite à l'angle de sa tour.

(6) La position est la même que la précé-

dente; on voit dans cette position qu'il est de la plus grande importance de ne point perdre de temps, et que le mat est forcé : je crois cependant qu'un joueur, qui ne serait pas déjà d'une force plus qu'ordinaire, ne pourrait pas forcer ce mat, tant il y a de moyens de laisser échapper le roi.

Deuxième position.

Cette position est très-avantageuse au noir, parce qu'il se trouve dans l'angle de la couleur opposée à celle du fou; le mat est néanmoins forcé.

(*Pl.* 59.) *G B* 6 +
E A 7
C 7
E A 6
C B 8
E A 5
G D 5
(1) E A 4 *
(2) *E C* 5
E B 3
G B 4
E B 2 **
C F 4
E C 3

(3) *C E* 3
E B 3
C D 2
E A 4
G C 6
(4) E B 3
(5) *G D* 4 +
E A 4
E C 4
E A 3
E B 5
(6) E B 2 ***
E B 4
E A 2
C 1
E B 1
C A 3
E A 2
G E 2
E B 1
E B 3
E A 2
C B 2 +
E B 1
G C 3 *O*

---

(1) Voir à la variante, qu'en jouant autrement le noir serait mat trois coups plus tôt.

(2) Au lieu de ce coup, si le blanc eût joué *C E* 5, le mat se faisait dans un même nombre de coups; mais en jouant le roi blanc l'adversaire se trouve plus resserré, ce qui donne moins d'occasions de perdre des temps.

(3) En jouant de cette manière, le roi sera retenu dans l'angle noir de l'échiquier.

(4) Si, au lieu de ce coup, le noir eût joué E A 3, il aurait été mat quelques coups plus tôt, parce que de lui-même il se rendait dans l'angle de la couleur du fou.

(5) Dans cette position, le roi noir est poursuivi par le chevalier et le fou, qui, sans le secours du roi blanc, l'empêchent de s'éloigner de l'angle noir.

(6) En jouant autrement, le mat se ferait dans le même nombre de coups, mais avec le fou au lieu du cavalier.

Première variante au quatrième coup.

(*Pl.* 60.) * E A 6
G B 4 +
E A 5
E C 5
E A 4
E C 4
E A 5

C 7 +
E A 4
G D 3
E A 3
C A 5
E A 4
C D 2
E A 3
C B 4 +
E A 2
E C 3
E B 1
E B 3
E A 1
E C 2
E A 2
G C 1 +
E A 1
C 3 *O*

Deuxième variante au sixième coup.

(*Pl.* 61.) ** E A 3
E C 4
E A 4
C 7
E A 3
G D 3

E A 4
C B 6
E A 3
C A 5 (7)

(7) L'on se trouve dans la même position qu'au dixième coup de la variante précédente.

Troisième variante au treizième coup.

(*Pl.* 62.) *** E A 2
E B 4
E B 1
E B 3
E A 1
C 1
E B 1
C A 3
E A 1
G E 2
E B 1
G C 3 +
E A 1
C B 2 *O*

Troisième position.

Cette position est à peu près la même que la précédente, elle diffère en ce que le fou

est à sa case au lieu d'être placé à la cinquième case du roi. Le mat se fait dans les autres positions et dans celle-ci en dix-huit, vingt et vingt-cinq coups : ce qui prouve qu'on ne peut pas limiter le nombre de coups nécessaires pour former un mat; car peu de joueurs seront de force à faire celui-ci tel que j'en donne des exemples : peut-être réussiront-ils à le faire plus promptement, mais je crois qu'au contraire ils mettront beaucoup plus de temps.

(*Pl.* 63.)

C F 4
E A 7
B 6
E A 6
C B 8
E A 5
B D 5
E A 4
C E 5
E B 3
B E 3
E B 4
E B 6
E A 4
C 3
E B 3
C D 2

Dans cette position, un roi empêche l'autre de pouvoir passer la ligne horizontale; et souvent, quand il ne reste que des pions, il est bon de savoir garder l'opposition, ou s'en emparer quand elle n'existe pas; de là dépendent beaucoup de fins de parties. L'opposition se dit encore pour les lignes perpendiculaires; par exemple si l'on avait E C 6, *E A* 6, c'est encore une position dans laquelle le roi blanc empêche le noir de sortir de la colonne de la tour. Si, dans ces dispositions, l'un des deux rois recule, il faut en profiter pour avancer l'autre et prendre l'opposition sur une nouvelle ligne. Si l'un des deux rois rétrograde et que l'autre ne puisse aller en avant à cause des pièces ou des pions, il doit reculer comme son adversaire, soit en arrière, soit de côté, de manière à se replacer en opposition dès que le premier se reporterait en avant. Toutes les fois qu'il s'agit de s'emparer de l'opposition, cela dépend de celui qui a le trait; dans beaucoup d'occasions, celui qui joue perd cet avantage; comme aussi très-souvent il suffit d'être le premier à jouer pour gagner cette position; je suppose E 6, *E* 4 : ici celui qui doit jouer perd l'opposition, car il lui est impossible de ne pas laisser avancer le roi sur la cinquième ligne; et, si ce dernier a des

pions à attaquer sur les deux côtés de l'échiquier, il pénètre nécessairement. Il est très-important de se familiariser avec ces différentes positions des rois.

La chose la plus indispensable est de savoir jouer les pions avec exactitude; à la fin des parties, cette connaissance en décide entièrement le gain ou la perte, et le joueur qui sait bien les conduire à un avantage très-prononcé contre la plus grande partie des amateurs; j'en ai peu vu qui connussent leur force et qui en pussent profiter. Ils ont un grand pouvoir à la fin des parties, et toute personne qui les sait jouer profitera de cette science au milieu des parties. Si vers une fin de partie vous avez égalité de pions avec votre adversaire, et que vous ayez encore chacun une ou deux pièces, connaissant votre supériorité sur lui pour jouer les pions, vous vous empressez de faire pièce pour pièce, afin de rester avec vos pions seuls et d'avoir un grand avantage pour le gain de la partie. Lorsque vous voyez au contraire que vos pions ne sont pas aussi avantageusement placés que les autres (ce que votre adversaire ne peut pas comprendre aussi bien que vous), vous évitez de faire des pièces pour pièces jusqu'à ce que vous ayez placé vos pions au moins dans une position égale à

ceux de votre adversaire. Je vais consacrer beaucoup de temps à l'étude des pions : je commencerai par placer pions contre pions, ensuite des pions contre des pièces, des pions contre pions et pièces, et j'opposerai enfin des pions soutenus par des pièces à des forces pareilles.

Ruy-Lopès, Espagnol, dont il existe un excellent ouvrage sur les échecs, imprimé en 1561, donne au roi la marche de l'une des autres pièces à son choix, mais seulement une fois dans la partie, et lorsque le roi ne se trouve pas en prise; cette méthode n'est plus suivie nulle part.

CHAPITRE XIX.

Pions sur la même colonne non passés.

Dans cette partie, si le blanc joue le premier, la partie est nulle forcée; le noir joue-t-il au contraire le premier, le blanc la gagne.

(*Pl.* 66.)	*P A* 3	
	P A 6	
	P A 4	

(1) P A 5
P D 7
E D 7
P F 7
E 7
P E 6
E F 8
P E 7
E 7
P E 8
(2) E F 8

(1) Si au lieu de jouer le pion un pas, le blanc eût joué deux pas, le noir aurait aussi poussé à sa quatrième case, et la position serait la même.

(2) La partie est nulle parce que le roi blanc est pat.

Même situation.

Je suppose que, dans la même position, le noir joue le premier, alors la partie est forcée gagnée pour les blancs.

P A 5
P A 4
E D 7
(3) *P F* 7

(3) Il est impossible de l'empêcher d'aller à

dame, par conséquent la partie est gagnée. Si le noir avait joué E F 7, le blanc aurait fait *P D* 7, et c'était le même coup.

Le pion noir eût-il été placé P A 6, la partie se trouvait gagnée forcée, quel que fût le joueur qui eût le trait. Pour que la partie soit gagnée, si le noir a le trait, le blanc devra jouer au premier coup le pion de la tour deux pas. Mais le blanc ayant le trait ne le jouera d'abord qu'un pas : de cette manière, il gagnera un temps, et le roi noir est obligé de quitter sa place avant que le pion de la dame ou du fou ait joué.

Autre position.

Ici, qui que ce soit qui ait le trait, la partie est gagnée pour les blancs.

Il n'est cependant pas indifférent pour les blancs de commencer avec le roi ou le pion : s'il joue d'abord son pion, la partie doit être nulle, autrement il doit gagner.

(*Pl.* 67.) *P A* 3
P A 5
(1) *E F* 6
P A 4
E 6

(1) Si vous eussiez poussé *P A* 4, le roi

noir était pat; le blanc est donc obligé d'abandonner la case *G* 6, afin de donner au noir la liberté de jouer.

(2) Vous êtes forcé d'abandonner le pion, afin de ne pas faire l'adversaire pat; et pendant que vous irez prendre le pion de la tour, il viendra prendre votre pion; puis, se mettre en opposition avec son roi pour vous empêcher d'aller à dame.

Si, au lieu de jouer le pion de la tour un pas, le blanc l'eût joué tout de suite deux pas, le résultat de la partie serait le même.

Autre manière de jouer.

(3) *E F* 6
P A 5
P A 4
E H 7
E F 7

(3) En commençant par jouer le roi, vous avez gagné forcément la partie, parce que vous gagnerez le temps où il sera forcé de jouer son roi à la deuxième case de sa tour; alors vous faites *E F* 7, et on ne peut plus vous empêcher d'aller à dame. Ce qui vous donne la partie gagnée, c'est que le noir doit jouer le premier son pion, et que vous gagnez le

temps sur lui par la liberté que cela vous donne de jouer un ou deux pas. C'est la même raison qui vous a fait faire partie nulle en jouant le premier votre pion.

Autre manière de jouer.

(*Pl.* 67.) *E F* 6
P A 6
E G 6
P A 5
E F 6
P A 4
E G 6
P A 3
E F 6
E H 7

Vous pouvez même ne pas jouer votre pion et ne faire que jouer *E F* 6, *E G* 6, vous gagnerez encore le temps et la partie. Cette manière n'est bonne que dans le cas où le noir aurait joué le pion de la tour un pas; car s'il a poussé P A 5, et que vous ne jouiez pas *P A* 4, la partie est nulle.

Deux pions sur la même colonne, passés tous les deux.

Deux pions sur la même colonne, et passés tous les deux, celui qui va le premier à dame

gagne la partie; cette position va vous le démontrer.

(*Pl.* 68.)

A H 4 (1)
A 3 +
E 4
A 4 +
E 5
A H 4
P G H 4
P H 7
P H 3
P H 8 *D*
P H 2

(1) Ce coup paraît parfaitement joué, puisqu'il attaque le pion qui ne peut pas être défendu, et qu'en outre il menace du mat le coup suivant; cependant il est très-mauvais et occasione la perte de la partie, parce que le pion blanc va à dame un coup avant le pion noir qui est sur la même colonne, et qui est pris en y arrivant.

Autre position.

Chaque joueur a un pion à la colonne de la tour, l'un du roi, l'autre de la reine, et à la même distance des dames; celui qui joue le

premier gagne, parce qu'il prend son adversaire dès qu'il arrive à dame. (*Pl.* 69.)

(*Pl.* 70.)

F D 5 +
A D 5 +
B D 5
E D 5
P H 5
P A 4
P H 6
P A 3
P H 7
P A 2
P H 8 *D*

Dans cette position, le joueur qui a les blancs, sachant jouer les pions, voit qu'il arrive plus tôt *P H* 8 que le noir P A 1; alors il sacrifie ses deux pièces pour la tour, et marche promptement à dame. S'il n'avait pas fait ce sacrifice, le noir aurait pu trouver une manière de gagner la partie, du moins de l'annuler. D'un autre côté, le noir n'aurait pas dû prendre le fou avec la tour, mais jouer le roi, et essayer ensuite de rendre la partie nulle. Dans cette position il est indifférent pour le noir de pousser le pion de la tour ou celui du chevalier.

Un pion contre un pion sur des colonnes voisines l'une de l'autre, et aucun des deux n'étant passé.

Il est clair qu'aucun des deux pions ne peut aller à dame sans se mettre en prise; par conséquent le noir jouant le premier, prendra le blanc, et la partie sera nulle par le pat.

(*Pl.* 71.) P A 5
P B 4
P A B 4

Le blanc jouant au contraire le premier, gagnera la partie en ne prenant pas le pion noir, parce qu'il va à dame le premier faisant mat.

P B 4
P A 5
P B 5
P A 4
P B 6
P A 3
P B 7
P A 2
P B 8 *D*

Autre position.

Le noir jouant le premier, la partie est nulle

forcée, car si le blanc ne prend pas le pion noir, ce dernier va à dame deux coups avant le blanc, et gagne la partie en prenant les deux pions.

(*Pl.* 72.) P A 4
P B 4
P A 3
P B 5
P A 2
P B 6
P A 1 D
P B 7
D G 7 +

Si deux pions ne s'arrêtant pas mutuellement sont à une égale distance de dame, ils iront tous les deux, et s'ils n'y arrivent ni l'un ni l'autre de manière à donner un double échec, la partie doit être nulle.

CHAPITRE XX.

Deux pions réunis contre un seul.

Deux pions réunis contre un gagnent la partie. Dans cette première position, quoi-

qu'il soit très-facile de gagner (*Pl.* 73), il n'est pas indifférent pour le blanc de commencer par l'un ou l'autre pion ; car s'il joue d'abord le pion du cavalier, le noir jouera PB5, et si le blanc n'a pas de pièce disponible, il sera obligé de sacrifier le pion du fou : ce qui fait aller le pion blanc à dame avant le pion noir. Le noir, ayant commencé PC4, gagne la partie sans résistance.

Généralement deux pions réunis contre un gagnent ; mais il existe des cas où il en arrive tout autrement, tels que dans la partie suivante.

Deuxième position.

Ici le blanc, ayant le trait, doit gagner sans difficulté. S'il joue bien, il fera pièces pour pièces, prendra la position avec le pion du cavalier de la reine, et n'aura plus rien qui puisse l'empêcher d'aller à dame avec ce même pion. Tous les coups sont forcés, car si le roi noir veut venir prendre le pion du cavalier, l'autre ira à dame.

(*Pl.* 74.) *B D* 5 +
E G 7
B 6
P A B 6

P B 5
E H 6
E G 4
E H 7
E G 5
E G 7
P H 6 +
E H 7
E H 5
E H 8
E G 6
E G 8
P H 7
E H 8
E H 6
P C 6
P B C 6
P B 5
P C 7
P B 4
P C 8 *D O*

Troisième position.

Aucun des deux rois ne peut abandonner les pions qu'il maintient; car sur-le-champ ils iraient à dame, et la partie serait perdue; le gain ou la nullité dépend donc de la manière

dont les pions éloignés des rois joueront. Qui que ce soit qui joue le premier, les blancs doivent gagner, s'ils ne font pas de faute.

Je suppose que le blanc joue le premier : s'il joue toute autre chose que P A 3, la partie est nulle.

(*Pl.* 75.) *P A* 3
E 8
P B 3
E F 7
(1) *P A* 4

(1) Le noir est forcé de prendre ; alors il reste un pion seul qui va à dame sans aucun empêchement.

De toute autre manière que le blanc eût commencé, la partie était nulle.

Peut-être qu'en réfléchissant bien vous verrez que si vous jouez *P B* 4, ensuite *P A* 4, le noir ira à dame avant vous ; mais que, comme vous y allez en faisant échec, vous pourrez faire une seconde dame, ce qui vous procurera le gain de la partie : je vais le jouer pour vous montrer que c'est un faux calcul, car un seul coup bien joué de la part des noirs vous fera perdre la partie.

P B 4
E 8

635811 A

P A 4
P B A 4
P B 5
P A 3
P B 6
P A 2
P B 7
P G 1 D +
E G 1
(2) P A 1 D

(2) Au lieu de jouer P G 1, si vous eussiez joué P A 1, la partie était perdue, parce que le joueur des blancs aurait fait dame *P B* 8, et une seconde dame par échec. Mais, à moins d'être déjà d'une certaine force, le joueur des blancs ne se serait pas douté de ce coup; et, au lieu de se contenter d'avoir une partie nulle, il l'aurait perdue; un cas qui se présente bien souvent, c'est que, lorsqu'une partie est dans une position de nullité forcée, celui des deux joueurs qui veut gagner perd.

CHAPITRE XXI.

Deux pions unis contre deux pions séparés.

Deux pions réunis contre deux pions séparés doivent presque toujours gagner la partie. Dans cette position, quel que soit le joueur qui ait le trait, si le blanc joue bien, il doit gagner la partie.

(*Pl.* 76.) *P B* 4
P A 6
P A 3
P C 6
P A 4
(1) P A 5

(1) Le noir est forcé de sacrifier un pion.

P B 3
P A 5
P A 3
P C 6
P A 4
P C 5
(2) *P B* 4

(2) Le blanc perd la partie pour avoir mal joué le premier coup. C'est une position qui rentre dans celle où j'ai démontré que celui qui gagne le temps sur son adversaire a l'avantage de la partie.

Deuxième position.

Celui qui a le trait doit perdre la partie; cependant l'adversaire ne doit pas faire de faute.

(*Pl.* 77.)

P C 4	*P C* 3	*P B* 4
P A 5	P A 6	P D 5
P C 5	*P B* 3	*P B* 5
P A 4 (1)	P D 6	P D 4 (1)
	P B 4	
	P D 5 (1)	

(1) Quelque pion que joue le blanc, il le donne à prendre au noir, qui gagne infailliblement.

P C 4
P D 6
P B 4
P A 6
P C 5
P D 5.

P B C 5
(2) P A 5

(2) De cette manière, le noir a livré sa partie, en ne jouant pas le coup opposé au blanc.

Si le noir a le trait, le blanc doit suivre la méthode que je viens d'indiquer pour gagner la partie.

Le joueur voit qu'à la fin des parties le gain dépend toujours d'un trait et de la position des pions; il est donc de la plus grande importance d'en connaître la valeur dans toutes les positions qui peuvent se présenter.

Troisième position.

Deux pions unis contre deux pions réunis.

Dans cette position (*Pl.* 78), celui qui joue le premier a le désavantage, parce que son adversaire prend la position, et le force nécessairement à le laisser passer à dame.

Quatrième position.

Les blancs ont gagné forcé, qu'ils aient le trait ou non. Il faut pour cela qu'ils forcent

le roi noir à quitter sa place, afin de venir *E H* 7, et ensuite *P G* 8 *D*.

(*Pl.* 79.)	P A 5	*E G* 6
	P B 5	P B 5
	E F 7	(2) *P A B* 5
	E H 7 (1).	* P A B 5
		E H 6
		E F 7

(1) Ici c'est gagné.

(2) Si vous jouez le pion, le roi noir est pat.

Variante au deuxième coup noir de la seconde manière de jouer.

(*Pl.* 80.)	* P A 5
	P B 6 (6)
	P A 4 (3)
	P B 7
	P A 3
	P B 8 *D O*

(3) En le laissant aller à dame ou prendre votre pion, vous arrivez à dame avant lui en faisant mat.

Cinquième position.

Celui qui joue le premier perd sans aucune

ressource; il faut que celui qui joue le dernier suive le jeu de son adversaire, qu'il joue le même pion que lui : un pas s'il n'en joue qu'un, deux s'il en joue deux. S'il ne suit pas exactement cette marche, son adversaire prendra l'opposition des pions, et gagnera la partie.

(*Pl.* 81.) *P B* 3
P B 6
P A 3
P A 6
P A 4
P A 5
P B 4
P A B 4
P A 5
(1) P B A 5

(1) Cette position est à peu près la même que celle planche 77. On voit que ces coups se représentent souvent, il faut donc bien les étudier.

Sixième position.

(*Pl.* 82.)

Quel que soit le joueur qui ait le trait, le blanc a forcément gagné, parce qu'il a la facilité de jouer l'un et l'autre de ses pions un

ou deux pas à sa volonté, tandis que son adversaire n'a cette liberté que pour un de ses pions; il n'a par conséquent que trois coups à jouer, le blanc en a quatre.

Septième position.

Celui qui joue le premier perd la partie.

(*Pl.* 83.) *P B* 4
P B 5
P A 3
P C 6
P A 5 (1)

(1) C'est encore une position à peu près semblable à plusieurs de celles citées plus haut; il faut que le joueur qui joue le dernier ne manque pas de bien suivre le jeu de son adversaire.

Huitième position.

Trois pions réunis contre deux pions réunis.

Dans toutes les positions possibles, trois pions réunis gagnent contre deux pions unis, parce qu'ils forcent à faire pions pour pions, et qu'il en reste un. Il n'en existe peut-être qu'une dans laquelle les deux pions ont gagné, c'est celle de ce chapitre.

(*Pl.* 84.) P B 5
P B 4 (1)

(1) Le pion blanc *PB*4 arrête les pions de la tour et du fou, qui ne peuvent bouger sans être pris, et laisser le passage pour aller à dame.

CHAPITRE XXII.

Des pions contre les pièces.

J'ai démontré avec autant de détails qu'il m'a été possible la manière de jouer les pions lorsqu'ils sont seuls; je vais actuellement traiter des pions contre les pièces. Il ne sera pas nécessaire de parler d'un pion contre une pièce seule; car, à moins que ce pion ne soit par trop près de dame, il sera toujours pris ou arrêté. Il est cependant nécessaire de dire comment on doit savoir si le roi éloigné d'un pion peut l'empêcher d'aller à dame, et ne pas le compter sur les doigts ou sur les cases de l'échiquier, comme le font beaucoup de joueurs.

Toutes les fois que votre roi est dans le

carré formé de la ligne tirée de la case du pion à celle où il va à dame, que ce soit au roi à jouer ou non, il arrête le pion.

Dans le cas cependant où le pion a encore la facilité de jouer deux pas, il faut que le roi joue le premier pour l'arrêter le coup où il fait dame; si le pion jouait le premier, il n'y aurait pas moyen de l'arrêter.

S'il se trouve des pièces pour empêcher le roi d'aller en ligne droite sur le pion, il aura beau être dans le carré : il n'arrivera pas à temps, à moins qu'il n'ait une pièce à sacrifier pour retirer celle qui le gêne.

(*Pl.* 85.) *P C* 7
(1) F C 7
E C 3
F B 6
B 5
E 7
(2) *E D* 3

(1) Si le fou ne prenait pas le pion, il ferait dame par échec et gagnerait la partie. Le fou sorti d'où il était, le roi peut avancer sur le pion.

(2) Le roi placé près du pion, on viendra l'attaquer avec le cavalier, alors la partie sera nulle.

CHAPITRE XXIII.

Deux pions unis contre une pièce.

Deux pions contre le Cavalier.

Généralement le cavalier empêche les deux pions d'aller à dame, excepté lorsqu'ils sont arrivés à la sixième ligne de l'échiquier sans être attaqués : alors ils vont à dame sans qu'il puisse s'y opposer.

Voyez dans ces deux positions (*Pl.* 86); il est clair dans la première que le cavalier peut prendre un pion, mais qu'il lui est impossible d'attaquer l'autre : ce qui donne le gain de la partie à ce dernier. Dans le second cas, si le blanc joue le pion attaqué, rien ne peut l'empêcher d'aller à dame. S'il avait joué l'autre pion, il aurait perdu.

La partie des deux pions contre le cavalier exige donc, de la part des pions, de faire tous les efforts possibles pour arriver à la sixième ligne avant qu'elle soit attaquée, et, du côté du cavalier, de parvenir à attaquer les pions avant leur arrivée à cette ligne.

Première position.

Le cavalier arrêtera facilement et prendra les deux pions avant leur arrivée à dame, parce qu'il attaque la troisième ligne de l'échiquier avant que les deux pions n'y soient.

(*Pl.* 87.) *B G* 6
P E 4
B F 4
P D 4
+ *B G* 2 (1)
* * P E 3
B E 1
P E 2
(2) *B D* 3

(1) Si le cavalier eût joué *B E* 2, c'eût été un très-mauvais coup;

(2) Vous voyez que le cavalier prend les deux pions l'un après l'autre.

Variante au troisième coup blanc.

(*Pl.* 88.) + *B E* 2
P D 3
(3) *B C* 3

(3) Il est forcé de s'éloigner; et dans ce moment le noir jouant P E 3 a ses deux pions

sur la troisième ligne, sans être attaqués, ce qui lui donne le gain de la partie.

Variante au troisième coup noir.

(*Pl.* 89.) ** P D 3
B E 3
P D 2
B E 1
P E 3
B E 3
P D 1
B D 1

Autre manière de commencer.

(*Pl.* 87.) *B F* 7
P E 4
B E 5
P D 4
B C 4
P E 3
B 2
P E 2
B D 3 (4)

(4) Vous voyez qu'il y a plusieurs manières d'attaquer les pions et de les arrêter avant d'être à dame.

Deuxième position. (1)

(*Pl.* 90.) *B C* 3
P D 4
B E 4
P D 3

P D 4
B F 2
P D 3
B E 4

P E 4
B C 3
P E 3
B E 2

(1) Le cavalier étant de plusieurs lignes en avant des pions les arrête toujours : que ce soit à lui à jouer le premier, ou que le joueur qui a les pions ait le trait, cela ne change pas la position.

Troisième position.

Lorsque le cavalier est trop en arrière des pions, il ne lui est pas possible de les arrêter, si ceux-ci sont déjà assez près d'arriver à dame.

(*Pl.* 91.) *B* 6
(1) P E 3

(1) Vous voyez que le cavalier est dans l'impossibilité d'arrêter le pion qui sera dans deux coups à dame.

B 6
P D 3
B C 4
P D 2
B D 2
P E 3
(2) *B F* 3

(2) Ici il est démontré que dans quelque position que l'on se trouve il ne faut pas négliger sa partie, car le blanc gagne les deux pions, parce qu'ils n'ont pas calculé la marche du cavalier combinée avec la leur. D'après cette méthode vous pourrez placer d'autres positions, et les étudier.

Deux pions séparés, contre le Cavalier.

Cette partie dépend de la distance qui sépare les deux pions, et aussi de leur éloignement de dame.

Quatrième position.

Si c'est aux pions à jouer, nulle doute qu'ils soient pris, puis qu'au premier coup il y en a

un de livré, et que le cavalier vient se placer de manière à arrêter l'autre; il faut donc que ce soit au cavalier le trait pour que les blancs puissent gagner.

(*Pl.* 92.)

B E 6
P B 5
B C 5
P B 6
B 7
P E 6
B D 6
(1) *P E 7*

(1) Le noir perd parce qu'il ne peut pas arrêter les deux pions; l'un fera une dame pendant que son adversaire aura perdu du temps pour prendre le premier qui a été à dame. Si les pions n'eussent été séparés que par une colonne, il eût été plus facile de les arrêter.

Cinquième position.

Deux pions unis contre un Fou.

Si les deux pions ont atteint la sixième ou septième ligne sans être attaqués, ils gagnent la partie; dans tous les autres cas, le fou les empêche d'aller à dame.

Si le joueur des noirs a le trait, les pions

gagnent la partie, parce qu'ils se trouvent, comme je viens de le dire, arrivés à la troisième ligne sans être attaqués, et que le fou n'en pourra prendre qu'un. Si cependant le noir eût joué le pion de la dame plutôt que celui du roi, au lieu de gagner il aurait infailliblement perdu, parce que le fou serait venu *F H* 5 ou *F B* 3, et aurait empêché les deux pions d'aller à dame.

(*Pl.* 93.) P E 3
F B 3
(1) P E 2

---

(1) Au lieu de jouer ce coup, si le noir eût joué P D 2, le fou serait venu *F D* 1, et arrêtait les pions. Vous voyez qu'en jouant le premier, celui qui a les pions gagne forcément.

Si le noir joue le premier, il doit gagner arrivant à la sixième ligne sans être attaqué; mais aussi le fou jouant le premier, prend position sur la diagonale, et arrête les deux pions.

(*Pl.* 93.) P E 3
F H 5
P E 2

F 2
(1) P E 2

(1) Le fou se sacrifie pour un pion, et l'autre va à dame.

(*Pl.* 94.) *F B* 3	*F C* 2
P D 3	(3) P D 3
F C 4	(4) *F B* 1
P D 2	P D 2
(2) *F E* 2	*F C* 2
	P E 3
	F D 1

(2) Le fou étant arrivé sur cette diagonale, arrête les deux pions.

(3) Si au lieu de jouer P D 3 on eût fait P E 3, le blanc aurait joué le fou *F D* 3, et les deux pions étaient arrêtés.

(4) C'est encore comme plus haut : si le fou avait joué autre part, les deux pions seraient arrivés à la sixième ligne sans être attaqués.

Sixième position.

Deux pions séparés, contre un Fou.

Celui qui joue le premier à l'avantage sur

son adversaire, c'est-à-dire, si les pions ont le trait, le fou ne peut pas les arrêter tous les deux, et l'un d'eux va à dame; au contraire, le fou, jouant le premier, s'empare d'une diagonale qui lui donne la facilité de retenir les pions et de les prendre l'un après l'autre.

(*Pl.* 95.)

P E 4
F E 2
P B 4
F C 4
P E 3
F D 3
P B 3
F C 4
P B 2
F D 3
P E 2
F B 1
P E 1

F C 2
P B 4
F B 1
P B 3
F D 3
P B 2
F B 1

(*Pl.* 98.) *A C* 8
P B 3
A C 3
P B 2
A B 3

A B 8
P C 2
A C 8
P B 3
A C 3
P B 2
A C 2
(1) P B 1 D

(1) Vous voyez que si vous ne jouez pas le coup juste, la tour ne peut pas gagner les pions; car à quelque autre case que *A C*8 eût joué, elle avait perdu.

Dixième position.

Deux pions séparés, contre une Tour.

En général la tour prend ou empêche deux pions séparés d'aller à dame, à moins qu'ils ne soient trop avancés.

(*Pl.* 99.) P A 2
A 8

P C 2
A 2
(1) P C 1 D

(1) Il est clair que la tour était dans l'impossibilité de pouvoir arrêter les deux pions. Si la tour avait eu le trait, elle aurait pris, se serait ensuite placée *A* 3, de manière à prendre le pion noir à son arrivée à dame.

Onzième position.

Quelque joueur qui ait le trait, la tour doit empêcher les pions d'aller à dame.

(*Pl.* 100.) P A 2
A H 1
P C 2
(1) *A C* 1

(1) Rien ne peut éviter la perte des deux pions.

A E 8
P A 2
(2) *A E* 1

(2) L'on est dans la même situation qu'en commençant par jouer *A H* 1.

A D 8
P C 2
A D 1
(3) P C D 1 D

(3) En jouant *A D* 8, la tour a perdu, parce qu'elle ne peut plus venir à la première ligne de l'échiquier sans être prise par le pion du fou qui a poussé un pas; mais si dans ce cas le noir avait joué le pion de la tour, le blanc aurait encore gagné.

Douzième position.

Deux pions contre la Reine.

(*Pl.* 101.)

A moins qu'ils ne soient bien avancés, les pions doivent perdre, dans cette position celui qui joue le premier gagne la partie. La dame ayant le trait jouera *D B* 1, et prend les deux pions. Le noir jouant le premier, pousse P A 2, et va le coup suivant à dame sans aucune résistance. Dans cette position, si les noirs avaient autre chose à jouer, la dame ne pourrait prendre aucun des deux pions, car si elle prenait celui de la tour, l'autre irait à dame, par conséquent cette partie serait nulle.

Il est très-rare de trouver des positions dans lesquelles la dame n'arrête pas les deux pions.

CHAPITRE XXIV.

Deux pions contre le Roi.

Dans cette partie il faut se rappeler ce qui a été dit (chap. XXII) pour le roi contre un pion seul, et suivre la même méthode.

Première position.

(*Pl.* 102.)	P C 4
	E F 4
	P C 3
	E 3
	P B 5
	E D 3
	P B 4
	E C 2
	P B 3
	E B 3
	P C 2
	E C 2

Deuxième position. (*Pl.* 103.)

Le roi doit gagner les pions s'il a le trait, parce qu'il jouera d'abord *E* 4, que le noir est dans l'impossibilité de sauver le pion du fou de son roi, et qu'ensuite le roi a le temps d'empêcher le pion de la reine de s'avancer.

Troisième position. (*Pl.* 104.)

Quelque soit le joueur qui ait le trait, le noir doit gagner, parce que, pendant que le roi ira prendre un des deux pions; l'autre gagnera des temps et arrivera à dame sans aucun empêchement. Le roi ne pouvant jouer E 3 pour attaquer le pion du fou, perd des temps, ce qui est la cause de la perte de sa partie. Par conséquent si le blanc commence, il va attaquer un pion, et le noir doit jouer le pion qui n'est pas menacé, et dont le roi vient de s'éloigner. Le noir jouant le premier doit commencer par P B 5, de cette manière il gagne; s'il avait joué P F 3, le roi blanc serait venu le prendre, et aurait été à temps pour arrêter l'autre pion avant son arrivée à dame.

Quatrième position.

Ici la partie est nulle, parce que aucun des

deux rois ne peut prendre de pion sans laisser aller l'autre à dame.

(*Pl.* 105.) *E F* 5
E A 4
P C 4
(1) E A 5
(2) *E G* 4

(1) Si le roi eût pris P A 3, le pion du fou allait à dame, parce qu'il se trouvait en avant du roi noir.

(2) En prenant *E F* 6 le pion du cavalier irait à dame; en jouant *P C* 5 le roi se porterait dessus et les prendrait tous les deux l'un après l'autre.

Les deux parties sont placées de manière que les deux rois ne quittant pas les positions E A 4, E A 5, *E G* 4, *E F* 5 dans la crainte de perdre des pions, la partie est nulle forcée. Essayons de faire sortir les rois de cette position en continuant le même coup.

E B 6
(3) *P A* 4
E C 5
P A 5
(4) E C 6
E F 5
(5) E C 5

(3) Le blanc est forcé de jouer *PA* 4, parce que s'il jouait son roi, le noir irait E C 5, et prendrait les pions.

(4) Même position qu'à la note première.

(5) Il faut que le noir joue toujours le même coup, afin d'avoir la partie nulle.

Autre manière de jouer le dernier coup noir.

(*Pl.* 106.) E C 7
P C 5
E C 6
P A 6
E C 7
E F 5
E B 8 (6)
P C 6
E A 7 ou 8
P C 7 (7)

(6) Si le noir veut chercher à gagner il perdra la partie; je vais lui faire essayer de prendre les pions, il n'y réussira pas, parce qu'ils seront arrivés à la sixième ligne avant d'être attaqués.

(7) Il est impossible au roi d'arrêter les deux pions.

Autre position.

Si le blanc a le trait il gagne en soutenant

ses pions avec le roi afin d'aller à dame, parce qu'il y arrive un temps avant le noir.

(*Pl.* 107.)

E 6
P G 5
P D 6 +
E D 8
P D 7
P G 4
P B 6
P G 3
E D 6 (1)
P G 2
P B 7
P G 1 D
P B 8 *D Q*

(1) Le roi en jouant comme il le fait, met son adversaire sous le pat, et fera mat avec le pion en arrivant à dame, bien que par cette marche le pion noir y soit arrivé le premier, mais sans faire d'échec. Il est très-essentiel de calculer les coups nécessaires de part et d'autre pour ces positions, car si le noir eût eu le trait, le blanc se serait trouvé dans l'impossibilité d'arriver à dame de manière à gagner la partie, par conséquent il aurait fallu se contenter d'avoir la partie nulle.

CHAPITRE XXV.

Trois pions unis contre le Cavalier.

Trois pions contre le Cavalier.

Il faut faire en sorte de gagner un pion, et ensuite se conformer à ce qui a été dit dans les chapitres précédens, sur les parties dans lesquelles il se trouve un cavalier contre un ou deux pions. Je dirai, en règle générale, que si les trois pions sont arrivés à la cinquième case sans être attaqués, ils gagnent, sans avoir égard à qui appartient le trait. Si en arrivant sur cette ligne un des trois pions est attaqué, il est des circonstances dans lesquelles il est nécessaire que ce soit à eux le trait pour ne pas faire partie nulle, car si vous arrivez avec deux de vos pions à la sixième colonne sans qu'ils soient attaqués, ils ont gagné.

Trois pions unis contre un Fou.

Si les trois pions sont arrivés à la cinquième ligne de l'échiquier sans être attaqués,

ils ont gagné, quand bien même ils n'auraient pas le trait. Mais si sur cette case il s'en trouve un d'attaqué, il est nécessaire qu'ils jouent en premier pour gagner.

Première position.

(Pl. 108.) F D 2
P B 5
F E 3
(1) *P D* 5
(2) F C 5

(1) Si vous aviez joué *P B* 6, le noir aurait pris F D 4, et en jouant ensuite F E 5, aurait arrêté les deux autres pions. En jouant *P C* 5, il aurait encore pris, et ensuite arrêté les deux pions.

(2) Un des pions est forcé, et le fou peut arrêter les autres. Si le noir avait joué différemment il aurait perdu comme l'on voit par les deux manières suivantes :

Première manière.

(Pl. 108.)	F E 3	F C 7
	P D 5	*P C* 5
	F D 2	F B 8
	P B 5	(4) *P D* 6
(3)	F F 4	F A 7
	P B 6	*P D* 7
	F D 6	
	P B 7	

Deuxième manière.

F E 3	*P D* 7
P D 5	F 6
F D 4	*P B* 6
P C 5 (5)	F D 8
F E 3	*P B* 7
P D 6	F C 7
F 4	*P B* 8 *D*
P B 5	F B 8
F E 5	*P D* 8 *D*

(3) Pour empêcher le troisième pion d'arriver à la cinquième case sans être attaqué.

(4) Si, au lieu de cela, on eût joué *P C* 6, les trois pions se seraient trouvés sur la même diagonale, et le fou les aurait arrêtés tous les trois.

(5) Il eût été très-mal fait de jouer *P B* 5, parce que le noir aurait fait F C 5 : le blanc livrait nécessairement un pion le coup suivant; et le fou se plaçait de manière a arrêter les deux autres.

Deuxième position.

Trois pions unis contre une Tour.

Il en est de la tour comme du fou et du cavalier : lorsque les trois pions ont atteint

leur cinquième case sans être attaqués, ils vont à dame sans difficulté; si sur cette cinquième ligne la tour en attaque un, il faut que le trait appartienne aux pions.

Ici les pions se trouvent en prise sur leur cinquième ligne; aussi, quoiqu'ils aient le trait, ont-ils perdu la partie.

(Pl. 109.)

P C 5
A D 8
P C 6
A D 4
P B 5
(1) A C 4

P D 5
A H 4
P C 5
A B 4
P D 6
(1) A D 4

P D 5
A C 8
P C 5
A B 8
P D 6
A B 4
(2) *P C* 6

---

(1) Quelque pion que vous jouiez ils seront pris tous les deux.

(2) La tour en jouant mal a laissé arriver deux pions sur la sixième ligne sans y être attaqués; et il lui est impossible maintenant de les empêcher d'aller à dame; elle en prendra facilement un : vous voyez donc l'importance de connaître les différentes positions et la valeur des pions aux fins de partie.

Troisième position.

Si dans cette position vous jouez le pion qui est attaqué, vous ne pouvez pas gagner la partie : la tour vous prendra tous vos pions.

(Pl. 110.) *P D* 6
A C 5
P B 6
(1) A C 8

(1) La tour attend les deux pions, qu'elle prendra à mesure qu'ils arriveront à dame. Si elle avait joué A D 5 pour attaquer le pion de la dame, l'autre pion aurait été à dame et eût gagné la partie.

P D 6
A C 5
P B 6
(2) A C 6

(2) C'est une faute : la tour ne peut pas dans cette position arrêter les deux pions.

Vous voyez donc que, si vous ne faisiez pas de faute, votre tour pourrait arrêter ces trois pions lorsqu'ils commencent à jouer celui de la dame.

P C 6
A D 5
(3) *P B* 6

(3) Les deux pions sont à la sixième ligne, et ne sont point attaqués.

Quatrième position. (*Pl.* 111.)

La Reine contre trois pions unis.

A moins que les pions ne soient à leur septième case, la dame doit toujours les arrêter. Par exemple, si le blanc joue *P B* 7, la dame ira D B 6, et arrêtera tous les pions; *P D* 7, la dame jouera D 6. En jouant *P C* 7, on sera encore arrêté : la dame ira D C 6. Ainsi, de toutes les façons, la dame prend tous les pions.

Cinquième position.

Trois pions unis contre le Roi.

Il est très-difficile au roi de pouvoir empêcher trois pions réunis d'aller à dame; je vais cependant essayer de placer quelques po-

B A 7
P C 7
(1) B C 8

(1) Les deux cavaliers étant sur la même couleur, le cavalier blanc ne pourra pas forcer le noir à quitter les cases B 6 — B c 8, parce que l'on ne peut pas gagner ou perdre un temps à sa volonté avec un cavalier, comme on le peut avec toute autre pièce.

(Pl. 113.) B A 6
B E 6
(2) B 8

(2) Le noir, ayant mal joué, laisse son adversaire aller à dame sans aucune difficulté.

Deuxième position.

Si vous avez une autre pièce que le cavalier à jouer, vous devez nécessairement gagner des temps et mener votre pion à dame. Il est difficile, pour un joueur qui n'est pas très-fort, de connaître toutes ces positions; mais celle-ci est très-facile à étudier.

(Pl. 114.) *G H* 3
B D 2
B C 1

B C 4
B 3
B 2
B D 2
B A 4
P C 4
B C 5
G 1
B D 3
B 3
B E 5
P C 5
B C 6
G H 3
B 4
B D 4
B A 6
P C 6
B C 7
G 1
G D 5
B 5
G E 7
P C 7
B C 8
G H 3
B E 7
B D 6

6.

Le Fou, la Tour ou la Dame contre le Cavalier.

Le fou ne peut pas être forcé par le cavalier à quitter sa diagonale : par conséquent le pion ne peut point aller à dame. Il peut se faire prendre pour le fou; mais c'est tout ce qu'il lui est possible de faire de mieux.

Quand à la Tour, elle prend toujours le pion pour rien, à moins qu'il ne soit par trop avancé et soutenu. Il n'est pas nécessaire d'en donner des exemples, non plus que de la reine, qui, dans toutes les circonstances, empêche le pion de pouvoir arriver à dame, à moins qu'il ne soit avancé jusqu'à la septième case, et que la huitième se trouve soutenue.

Le roi arrête très-souvent le pion soutenu du cavalier.

Il n'est pas nécessaire d'observer que pour cela il faut absolument qu'il soit dans le carré que forme le pion sur la case sur laquelle il va à dame, comme je l'ai expliqué chap. XXII.

Troisième position.

(*Pl.* 115.) E C 2
P F 5
E D 2

P F 4
E 2
P F 3 +
E F 2 (1)

(1) Il est clair que le noir, n'ayant rien autre chose à jouer, doit ôter son cavalier, et que le pion reste sans défense.

Quatrième position.

Si le noir joue le premier, il gagne, parce que le cavalier défend la case sur laquelle le pion fait dame.

(*Pl.* 116.) P F 3
E D 2
P F 2
E 2
P F 1 D

Il est à observer pour les parties du roi contre le cavalier et un pion, que toutes les fois que le cavalier défend son pion par derrière, il ne peut pas être pris sans laisser passer le pion à dame; on doit donc toujours faire en sorte de prendre cette position.

Cinquième position.

(*Pl* 117.) B E 1
E F 2 (1)

(1) Vous voyez qu'ayant joué B E 1 le roi est venu sur votre cavalier, en l'attaquant en même temps que le pion, ce qui vous fait perdre la partie.

B D 4
E F 2
E B 7
E 3
E C 6
(2) *E F* 2
E D 5
E 3
E 5
E F 2
E 4
E F 1
E 3
E 1
P F 2 +
E F 1
B C 2
(3) *E G* 2

(2) Si vous preniez le cavalier, le pion serait de suite à dame.

(3) Le roi noir avance; et le coup suivant le pion est à dame.

On pourrait donner beaucoup d'exemples

pour montrer que le roi peut arrêter le pion soutenu du cavalier; il s'agit de bien calculer le carré formé par le pion; quant au cavalier, dans les circonstances où il peut gagner, il doit faire bien attention de ne pas se mettre dans une mauvaise position de défense; car alors il perdrait : il faudra autant que possible qu'il se place en arrière de son pion.

CHAPITRE XXVII.

Le pion et le Fou contre une pièce.

Première position.

1° *Le pion et un Fou contre un Cavalier.*

Le cavalier arrête toujours le pion, quand ce dernier n'est point placé sur la ligne de la tour; car alors il ne peut être arrêté.

(*Pl.* 118.)		*C B* 4
		B 6
		C 5
	(1)	B D 7
		C D 4

B 8
P A 4
B C 6
C B 3
B A 7
P A 5
B 5
P A 6
(2) B A 7
C D 4
B C 6
C 5
B 8
P A 7
B C 6
P A 8 *D*

(1) En jouant B A 5 vous eussiez perdu la partie, parce que le blanc aurait joué *F D* 4, et que le cavalier n'aurait plus eu moyen de jouer sans se livrer.

(2) En prenant le fou, le cavalier eût laissé au pion la facilité d'aller à dame.

Deuxième position.

(*Pl.* 119.) *F* 3
B C 2
F D 5

B 5
F E 4
(1) B A 2

(1) Il faut que le cavalier joue toujours de manière à empêcher de passer le pion : le fou ne peut plus l'empêcher de garder cette position, puisqu'il le peut de six cases différentes, et que le fou n'en attaque que quatre à la fois. Ce qui fait que le pion à la case de la tour gagne, c'est que le fou, attaquant quatre cases à la fois, parvient sans de grandes difficultés à renvoyer le cavalier de cette colonne, ce qu'il ne peut faire au milieu de l'échiquier. Plus le pion est sur les colonnes du centre de l'échiquier, moins il y a de possibilité d'en éloigner le cavalier, et par conséquent de réussir à aller à dame.

Troisième position.

Lorque le pion est arrivé à la septième ligne; il est encore impossible de l'empêcher d'aller à dame, parce que le fou éloignera le cavalier qui ne défend que de quatre cases celle sur laquelle le pion fait dame.

(*Pl.* 120.) *C E* 3
B D 6

C F 2
B C 8
(1) *C* 4

(1) Le cavalier ne peut pas jouer sans se mettre en prise ; et, si le coup précédent il n'avait pas joué B C 8, il se serait éloigné de cette case, et le pion était à dame.

Quatrième position.

(*Pl.* 121.) *F G* 4
(1) B 6

(1) Le cavalier est forcé de s'éloigner, et par conséquent il laisse aller le pion à dame.

Cinquième position.

2° *Le pion et un Fou contre un Fou.*

(*Pl.* 122.) *C* 3
F D 6
C D 4
F B 4
P C 5
(1) F A 5
C E 5
F D 8
P C 6
F B 6
P C 7
F C 2
C 7

(1) Si vous prenez le pion on vous prend le fou, et la partie est nulle; vous serez forcé de faire ce sacrifice pour empêcher le pion d'aller à dame.

Il faut donc faire bien attention aux fins de partie dans lesquelles vous avez un désavantage bien marqué, s'il ne vous est pas possible de rester avec un fou et un pion contre un fou: parce que toutes les fois que les fous sont de même couleur, le pion se fera prendre pour le fou adversaire; et quand les fous sont de couleur opposée, le pion sera pris pour rien; ainsi en réduisant la partie à cette position, elle est forcée nulle.

Sixième position.

3° *La Tour contre le Fou et un pion.*

La tour empêche, presque dans toutes les positions, le pion soutenu d'un seul fou de pouvoir aller à dame. Elle aura souvent occasion de se placer de manière à prendre le pion pour rien; mais au moins y a-t-il bien peu de cas dans lesquels le pion ne soit pas pris en sacrifiant la tour.

Quel que soit le joueur qui ait le trait, *pl.* 123, la tour sera obligée de se sacrifier pour le pion; et la partie sera nulle.

P H 7
A D 8
P H 8
A H 8
C H 8

Il était tout-à-fait inutile que ce fût à la tour à jouer en premier, parce qu'elle ne pouvait aller ni A 7 ni A H 8, afin d'empêcher le pion d'avancer.

Autre manière de jouer.

A 5	A 5
P H 7	*C* 3
A *H* 5	A 7
P H 8	*C G* 7
A H 8	A B 7
C H 8	*P H* 7
	* A G 7
	(1) *P H* 8 *D*

(*Pl.* 124.) * A B 8
P H 8
A H 8
C H 8

(1) Cette planche vous montre une manière

très-bonne pour aller à dame, en sacrifiant le fou : le coup n'est pas forcé ; mais un joueur qui ne connaît pas bien les fins de partie prendra le fou au lieu de défendre la 8e case de la tour à laquelle il prendrait le pion pour la tour, si on le menait à dame.

Septième position.

(*Pl.* 125.)

Ici la tour est forcée de jouer A F 8 ou A H 8 : si elle jouait tout autre part, le pion irait à dame sans aucun empêchement.

(1) A F 8

---

(1) Le fou peut jouer ce qu'il voudra : le pion ne peut pas aller à dame.

En jouant la tour autre part, le pion fera dame.

A B 8
(2) *F E* 8

(2) Si la tour prend le fou, le pion reprend la tour en faisant dame ; et, en ne prenant pas le fou, le pion va à dame le coup suivant

Il faut éviter avec la tour de s'enfermer dans un angle, tel que vous voyez à la même planche (n° 2.). La tour est arrivée à cette

case pour prendre le pion; et de suite elle a été enfermée par le fou.

Huitième position.

4°. *La Reine contre le Fou et un pion.*

(*Pl.* 126.)

La reine gagne toujours contre le fou et un pion, à moins que ce dernier soit très-avancé sans être attaqué, parce qu'alors la reine est obligée de se sacrifier pour prendre le pion; si la dame avait le trait elle prendrait le pion pour rien.

P H 7
D H 6
P H 8 *D*
D H 8

Neuvième position.

5° *Le pion et un Fou contre le Roi.*

Le fou mènera souvent le pion à dame quand il n'aura qu'un roi contre lui; cependant il est beaucoup de circonstances dans lesquelles le roi seul arrête le pion soutenu du fou.

(*Pl.* 127.) *E* 2
P C 3
E D 1
F A 3

E C 2
F B 4
(1) *E B* 1

(1) Certainement il y a toute impossibilité d'arriver à dame; et la partie est nulle.

Dixième position.

(*Pl.* 128.) P C 4
E F 1
P C 3
E 2
(2) P C 2

(2) Ici le roi n'arrête pas le pion, parce qu'il ne peut pas s'en approcher, la diagonale A 5-E 1, étant gardée par le fou noir et le pion PC 2 défendant au roi la case de sa dame. Si le roi avait joué le premier, il serait arrivé à temps; et cette partie eût été la même que la précédente.

Onzième position.

(*Pl.* 129.)

Dans cette position, la partie est nulle forcée; mais il est très-nécessaire que le roi ne fasse pas de faute, c'est-à-dire, qu'il ne perde pas un temps pour arriver à l'angle de l'echiquier: quand bien même le noir aurait son roi pour soutenir le pion et le fou, il ne pourrait pas

gagner. Il est de la plus grande importance de se bien rappeler cette position; car elle se représente très-souvent; et j'ai vu peu d'amateurs qui sussent en profiter.

E 1
P A 4
E D 1
P A 3
(1) *E C* 2
C D 5
E B 1
P A 2 +
(2) *E A* 1

(1) Si, au lieu de jouer ainsi, vous eussiez fait *E C* 1, le noir aurait joué C E 4, et vous eussiez été obligé de retirer votre roi, et par conséquent de laisser aller le pion à dame.

(2) Dans cette position, la partie est nulle forcée, parce que vous ne pouvez pas retirer votre fou sans abandonner le pion.

Si vous aviez le roi, la remise serait encore forcée, parce qu'il ne pourrait pas soutenir le pion sans mettre son adversaire sous le pat.

Douzième position.

Je donne aux noirs le roi de plus, comme

je viens de le dire. On verra que le pion ne peut pas aller à dame.

(*Pl.* 136.) *E A* 1
C D 3
E A 2
E A 4
E A 1
(1) C 4
E B 1
E B 3
E A 1
(2) C D 5
E B 1
P A 2 +
(3) *E A* 1

(1) Si l'on avait joué E B 3 le blanc était pat.

(2) S'il avait joué C D 3 le blanc était pat, et P A 2 était encore pat.

(3) Le noir est forcé de retirer son roi afin de ne pas faire son adversaire pat : alors, le blanc restant toujours dans l'angle, la partie est nulle.

Treizième position.

Un pion arrivé à la 6e ligne de son cavalier défendu par un fou, à la 7e case de la

tour, ne peut pas gagner, si le roi adversaire arrive à la 7e case du cavalier avant que le pion y puisse arriver soutenu. Cette partie rentre entièrement dans la précédente.

(*Pl.* 131.) P B 3
E A 3
E C 6
(1) *E B* 2
E C 5
E A 1
E C 4
E B 2
E D 3
(2) *E A* 1
E D 2
E B 2
E D 1
E A 1
E D 2
E B 2
E D 3
E A 1
C B 1
E B 1
E C 3
E C 1
E B 4

E B 2
E A 4
E B 1
E A 3
E A 1
P B 2 +
(3) *E B* 1

---

(1) Le roi étant arrivé à cette case, il est impossible au pion d'aller à dame, par le même principe que la position précédente.

(2) Si l'on avait joué *E C* 1, le noir aurait gagné en faisant E C 3 : ce qui aurait obligé le roi blanc à s'éloigner; et alors le pion aurait été à dame, tandis qu'avec le coup qui vient d'être joué, si le roi fait E C 3, son adversaire est pat.

(3) Le roi est obligé d'abandonner le pion: autrement il y a un pat.

CHAPITRE XXVIII.

Un pion et la tour contre une pièce.

Première position.

1° Le Pion et la Tour contre un Cavalier.

Le pion, soutenu de la tour contre le cavalier seul, va toujours à dame, parce que la tour, en perdant un temps, force le cavalier à la retraite.

(*Pl.* 132.) *A G* 6
B 4
A H 6
B D 5
P C 6
B C 7
A H 7
B 5
(1) *A G* 7

(1) Le cavalier est forcé de reculer; et le pion va à dame.

Deuxième position.

2° *La Tour et le Pion contre un Fou.*

Comme la tour ne peut pas forcer le fou d'abandonner une diagonale, le pion ne peut pas aller à dame; mais le fou sera obligé de se sacrifier pour le prendre, et la partie sera toujours perdue.

Troisième position.

3° *La Tour et un Pion contre la Tour.*

(*Pl.* 133.)

La tour est obligée de se sacrifier pour le pion.

A C 2
A C 8
P C 5
A C 6
A C 1
A E 6
P C 6
A E 8
P C 7
A C 8
A C 2
A 8
P C 8 *D*

A C 8
A C 8

(*Pl.* 133 n° 2.)

Ici le blanc ne peut pas forcer la tour à se sacrifier, parce que le pion ne peut pas jouer sans être pris, comme de son côté, la tour ne peut pas quitter sa ligne horizontale, sans abandonner le pion.

CHAPITRE XXIX.

Le roi et un pion contre une pièce.

Première position.

Le roi et le pion contre le cavalier, à moins que le pion ne soit sur la colonne de la tour et à une seule case de dame, sera toujours arrêté, parce que le cavalier se sacrifiera pour le prendre.

(*Pl.* 134.) *E B* 5
B A 8
(1) *E C* 6

(1) Le cavalier ne peut plus jouer sans être pris.

Deuxième position.

(Pl. 135.) *E B* 6
B C 8 +
E C 7
B A 7
E B 7
B 5
E B 6
(2) B D 6
E C 6
B C 8
E B 7
B D 6 +
(3) E B 8

(2) Si le blanc poussait le pion, le cavalier ferait le double échec B C 8 et prendrait le pion.

(3) Il est clair que le pion ne peut pas avancer sans se mettre en prise, ou livrer le double échec au roi et au pion.

Troisième position.

La partie est forcément nulle.

(Pl. 136.) *E C* 7
B A 6 +
(1) *E B* 6

CHAPITRE XXX.

Le Roi et la Reine contre le Roi et un pion à la 7e case.

Le pion de la tour ou le pion du fou, arrivé à la 7e case de l'échiquier soutenu par le roi, fait partie nulle très-facilement; mais, placé à toute autre colonne, la dame finit toujours par le prendre. Je donnerai des exemples des deux cas : je vais commencer par placer le pion sur la colonne du cavalier : la dame gagnera; et il me sera tout-à-fait inutile de donner des exemples sur les autres colonnes, excepté celles du fou et de la tour, parce qu'il n'y a qu'à suivre la même méthode.

Première position.

La dame en jouant bien force le pion.

(Pl. 138.) *D E* 2
E G 3
D E 1 +
(1) E H 2
D F 2
E H 1

D H 4 +
E G 1
E C 3
E F 1
D F 4 +
E 2
D G 3
E F 1
D F 3 +
E G 1
E D 3
E H 2
D F 2
E H 1
D H 4 +
(2) E G 1
E 3
E F 1
(3) *D F* 2 *O*

(1) Si le roi jouait à quelque autre case que ce fût, le blanc gagnerait sur le champ en se plaçant *D G* 1.

(2) Il ne faut pas que le blanc joue son roi à sa seconde case, parce que le noir serait pat.

(3) Le roi blanc étant venu soutenir sa dame a gagné la partie.

Deuxième situation.

Ici la partie est nulle, parce que la reine ne pourra jamais prendre le pion sans faire pat.

(*Pl.* 139.) *D E* 2
(1) E G 1
D G 4 +
(2) E H 2
E F 3
E G 1
D G 3 +
(3) E H 1

(1) Si le roi noir joue à la 3e ligne, la dame blanche se met *D F* 1, et gagne la partie.

(2) Il ne faut jamais mettre le roi derrière le pion, parce que cela donne à l'adversaire du temps pour jouer son roi, l'emmener au secours de la dame et gagner le pion.

(3) Si vous prenez, le pion noir est pat.

Troisième situation.

La partie est encore nulle forcée, parce que le blanc ne pourra pas gagner de temps pour faire arriver le roi sans laisser son ad-

versaire sous le pat, ou sans que ce dernier aille à dame.

(*Pl.* 140.) *D G* 4 +
E F 2
D H 3
E G 1
D G 3 +
(1) E H 1

(1) La reine blanche est obligée de faire pat ou de prendre le pion pour la dame.

Quatrième position.

Cette partie est gagnée forcée pour les blancs, quoique le pion noir soit à la colonne du fou, parce qu'il ira bien à dame; mais la position des blancs est telle, qu'en jouant le coup juste la dame noire n'empêchera pas de faire mat.

(*Pl.* 141.) *E G* 4
E G 1
(1) *E H* 3 ou *E F* 3
P F 1 D +
(2) *E G* 3

(1) Si on eût joué *E G* 3, le pion noir eût été à dame en faisant un cavalier par lequel le

roi et la dame eussent été attaqués; et la partie serait nulle.

(2) La dame noire ne peut faire aucun échec, ni se placer de manière à éviter le mat.

Cinquième position.

Cette position est à peu près semblable, aussi les blancs ont-ils gagné forcé.

(*Pl.* 141 n°2.) *D* 7
E B 8
E B 5
P A 8 D
(1) *E B* 6

(1) Il n'y a, comme dans la partie précédente, aucun moyen d'éviter le mat.

Sixième position.

(*Pl.* 142.)

Ici se trouve encore une position dans le genre des deux précédentes: le pion fait dame et perd la partie.

D F 3 +
E G 1
E 3
P H 1 D
D F 2 *mat.*

Septiéme position.

Position à peu près pareille aux précédentes, mais un peu plus compliquée, et dans laquelle il est pas très-important au joueur des blancs de ne pas faire de faute, c'est-à-dire d'éviter de jouer un seul coup qui ne serait point le coup juste.

(*Pl.* 142 n° 2.) *E D* 7
P A 8 D
D E 5 +
E A 7
D A 5 +
(1) E B 7
E B 5 +
E A 7
(2) *E C* 7

(1) Si l'on eût joué E B 8, le blanc faisait mat *D C* 7.

(2) Nous voilà exactement dans les positions précédentes. Ces exemples sont tous ceux qui doivent être donnés pour montrer que toujours le roi et la dame doivent gagner contre le roi et un pion, à l'exception des positions données plus haut aux 7e cases du fou ou de la tour.

CHAPITRE XXXI.

Le Roi et un pion contre le Roi.

Il est très-important de bien jouer le pion à la fin des parties; il faut mettre toute son attention à l'étude de positions différentes de cette fin de partie, parce qu'il arrive très-souvent qu'on reste avec le roi et un pion contre le roi, et qu'un seul coup mal joué change la partie. Au reste, peu de joueurs connaissent bien leur jeu, non à cause de la difficulté de le jouer, mais parce qu'on n'en a pas bien étudié la valeur.

Un pion dans la ligne de la tour ne peut jamais faire dame, si l'autre roi peut arriver à la case de la tour avant lui, surtout quand il est placé devant le pion; la raison en est toute simple : le roi, ne pouvant approcher de l'autre roi, ne peut pas le faire sortir de l'angle; et lorsque le pion sera sur la 2e case de la tour, si le roi veut le soutenir, il fera son adversaire pat, autrement le pion sera pris.

Quand le roi qui a le pion se trouve en avant et aussi sur la ligne de la tour, il est

possible que le roi adversaire se mette en opposition; et alors ce sera celui qui aura le pion qui deviendra pat.

Première position.

(*Pl.* 143.) *E F* 3
E H 2
E F 2
P H 3
E F 1
E H 1
E F 2
(1) P H 2

(1) Le roi est pat.

Deuxième position.

(*Pl.* 143 n° 2.) E 5
E C 6
E 6
E B 7
E D 7
E A 7
(2) E C 7

(2) Nous sommes arrivés au même point que dans la partie précédente; et, pour le troisième exemple de la même planche, le sort de la partie dépend entièrement de celui qui joue le premier.

E C 1
(3) P C 2

(3) Le roi blanc est obligé de s'éloigner et de laisser aller le pion à dame.

Autre manière de jouer la même variante.

(*Pl.* 145.) *E B* 3
(4) E D 3

(4) Le blanc a très-mal joué, puisqu'il s'est mis dans une position à ne pouvoir plus empêcher le pion d'aller à dame.

Quatrième position.

(*Pl.* 146 n° 1.)

Si c'est au blanc à jouer, la partie est gagnée forcé, parce que le roi arrive à la sixième case en soutenant le pion et se trouvant en avant. Le noir ayant au contraire le trait, la partie sera remise parce qu'il arrive devant le pion, et qu'il est de règle générale que, pour gagner la partie, il faut avancer le roi en avant du pion à la sixième case, ou bien avoir le roi et le pion à la septième: si vous ne prenez pas une de ces deux positions, vous faites partie nulle. Le joueur qui a le roi et le pion doit faire la plus grande attention de

ne pas faire de faute : car il ne pourrait pas gagner, la partie ne dépendant absolument que d'un trait.

E D 6
(1) E C 8
(2) *E C* 6

(1) Si l'on eût joué E B 8, le blanc aurait avancé son roi ; et alors il était sur le champ à dame, parce qu'à la septième ligne il soutient son pion sur trois cases.

(2) Si vous aviez joué le pion, la partie était encore nulle, comme dans l'exemple précédent. Il faut faire bien attention que, tant que le roi qui a le pion n'est pas arrivé à la septième ligne, il faut éviter d'y porter le pion en faisant échec, parce qu'il est de règle générale que dans ce cas la partie est nulle. Ayant joué comme vous l'avez fait, le roi noir perd lui-même l'opposition, et vous laisse aller à dame.

Essayons de donner le trait au jeu des noirs : la partie sera nulle.

E C 7
E D 4
E C 6
E C 4
(3) E C 7

E B 5
(4) E B 7
P C 6 +
E C 7
E C 5
E C 8
E B 6
E B 8
P C 7 +
(5) E C 8

(3) Si on avait joué le roi à la septième case de la dame ou du cavalier, la partie était encore nulle; mais il est plus simple de jouer toujours sur la colonne du pion.

(4) En jouant le roi à la case de la reine c'eût été perdu, parce que le roi blanc serait venu prendre place devant son pion et gagner l'opposition; et, en le mettant à la septième case de la dame, le blanc gagnait encore en jouant le roi à la sixième du cavalier. Mais en jouant E B 7 la partie est nulle : voyez si en poussant le pion vous pouvez gagner.

(5) Le blanc ne peut plus jouer sans perdre son pion ou faire son adversaire pat.

Cinquième position.

Le résultat de cette position est le même

que la précédente; mais il ne faut pas faire de faute, parce qu'il se trouve beaucoup d'occasions de faire pat; il n'est pas aussi facile de gagner que lorsqu'on a le pion du fou.

(*Pl.* 146 n° 2.) *E F* 6
E H 7
P G 6 +
(1) E H 8

(1) Si vous jouez le roi, le noir est pat; si vous jouez le pion, il arrive à la septième ligne par échec, étant soutenu par le roi à la sixième ligne: alors la partie est remise. Si vous retirez votre roi, votre adversaire avance : c'est encore nul.

Autre manière de jouer.

E F 6
E H 7
E F 7
(2) E H 8

(2) Voici le même coup que précédemment; vous serez obligé de retirer le roi afin de ne point faire pat; et la partie sera nulle.

Autre manière de jouer.

E H 6
E H 8

P G 6
E G 8
(3) *P G* 7

(3) Le roi noir est forcé de s'éloigner; alors le blanc avance sur la septième ligne de la tour, et fait dame le coup suivant.

Sixième position.

Il est clair, d'après les principes donnés ci-dessus, que si le blanc a le trait, il gagne, parce qu'il arrive en avant de son pion sur la sixième ligne; mais si au contraire le noir joue le premier, il fait partie nulle.

Pl. 147 n° 1.)

E C 7	E B 8
E B 5	*E A* 6
E B 7	+ E C 7
E A 5	*E B* 5
E A 7	E C 8
P C 5	*E B* 6
E B 7	E B 8
E B 5	*E B* 5
E C 7	E C 7
P C 6	*E C* 5
E C 8	E C 8
E B 6	(1) *E D* 6

(1) Il est évident que si le noir continue de cette manière, la partie est nulle.

Variante au huitième coup noir.

(*Pl.* 148.) + E A 8
E A 5
E A 7
(2) *E B* 5
E A 8
E A 6
E B 8
E B 6
E A 8
E C 7
E A 7
(3) *E D* 7

(2) Ici le blanc a gagné l'opposition, et par conséquent la partie.

(3) Le pion ne peut plus être empêché d'arriver à dame; mais ce n'a été qu'en jouant mal que le noir a perdu : car il avait la partie remise forcé.

Le blanc jouant le premier, ce serait tout le contraire, parce que le roi arriverait à la sixième case en avant du pion, comme il a été dit plusieurs fois.

Septième position.

(*Pl.* 147 n° 2.)

Le blanc gagne la partie, que ce soit à lui ou à son adversaire à jouer le premier : cela vient de la facilité qu'il a de pousser le pion un ou deux pas. Il ne joue qu'un pas s'il a le trait, et deux si son adversaire joue le premier; de cette manière il gagne l'opposition avec son roi à la sixième ligne.

P D 3
E D 7
P D 4
E 7
E C 6
E 6
P D 5 +
E 7
P D 6 +
E D 8
P D 7
E 7
(1) *E C* 7

(1) Le pion va à dame sans empêchement.

Huitième position.

(*Pl.* 147 n° 3.)

Quel que soit le joueur qui ait le trait, la partie est nulle, parce que le roi noir empêchera son adversaire de venir avec son roi en avant du pion à la sixième ligne.

	E F 6		E 5
	E 2		*P F* 4 +
+	E 6		E F 5
	E D 3		*E F* 3
	E F 5		E F 6
	E 3		*E G* 5
	E 5		E G 6
	E F 3		*P F* 5 +
	E F 5		E F 6
	E G 3		*E F* 4
	E G 5		E F 7
	E H 3		*E G* 5
	E F 4		E G 7
	E G 2		*P F* 6 +
+ +	E G 4		E F 7
	P F 3 +		*E F* 5
	E F 4		E F 8
-	*E F* 2		*E G* 6
	E F 5	(1)	E G 8
	E 3		

(1) La partie est nulle parce que le pion ne peut arriver à la septième ligne qu'en faisant échec : c'est la position qui s'est déjà présentée plusieurs fois.

Variante au deuxième coup blanc.

(*Pl.* 149.)

+ E 5	E 6
E 3	*E G* 6
E F 5	E 7
E F 3	*P F* 5
E F 6	E F 8
E F 4	*E F* 6
E 6	E G 8
E G 5	(2) E 7
E 5	
P F 4 +	

(2) Le roi blanc gagne parce que, dès le principe, l'adversaire lui a laissé prendre l'opposition.

Autre variante au huitième coup noir.

(*Pl.* 150.) + + E 4
E G 3
E 5

E G 4
E F 6
E F 4
E G 6
(3) *E* 5

(3) Le roi blanc a gagné l'opposition, parce que le noir a mal joué : la partie ne peut plus être douteuse.

Dans cette partie, si le blanc joue le premier, la partie est également nulle, parce que le noir, jouant bien, doit gagner l'opposition, et empêcher le pion d'aller à dame.

Neuvième position.

Le noir, ayant le trait et jouant bien, doit faire partie remise.

(*Pl.* 151.)

E D 8	E 7
E D 5	*E F* 5
E D 7	(1) E F 7
E 5	

(1) En gardant ainsi l'opposition, il n'y a aucune manière pour le blanc de pouvoir mener son pion à dame; par conséquent la partie

Première position.

(*Pl.* 152 n° 2.)

Cette partie, bien jouée, doit être gagnée : le blanc a l'avantage de l'opposition sur le noir.

E G 5
(1) E 7
E F 5
E D 6
E F 6
E D 7
E 5
E C 6
(2) *E* 6

(1) Si vous jouiez votre roi de EF 7, pour empêcher le blanc d'avancer, vous vous tromperiez, parce que ce dernier viendrait *E F* 5 et ensuite *E* 5, et le pion serait pris.

(2) Le roi noir est obligé de se retirer en abandonnant le pion, il faut donc qu'il se mette dans une des positions citées plus haut et qu'il ne laisse pas prendre l'opposition à son adversaire.

Deuxième position.

Le blanc jouant le premier, la partie est

gagnée, parce que, lorsqu'il prendra le pion, le roi se trouvera en avant de son pion à la sixième ligne. La manière de s'emparer du pion est absolument la même que dans la position précédente; si le blanc perd un seul temps, la partie est remise.

(*Pl.* 153.) *E F* 6
E D 8
E 6
E C 7
E 7
E C 8
E D 6
E B 7
(1) *E D* 7

(1) Le pion est forcé. Le roi a la sixième ligne : rien ne peut arrêter le pion blanc.

Si le noir joue le premier, la partie est remise.

E 7
E F 5
E F 7
E 4
E 6
(2) *E D* 4

(2) Le roi noir doit gagner le pion en sui-

vant la même marche qui vient d'être indiquée; mais le roi blanc peut prendre l'opposition et la partie est remise.

Troisième position.

La partie est nulle, quel que soit le joueur qui ait le trait; il faut cependant que celui qui joue le premier fasse bien attention de ne pas attaquer sur-le-champ le pion de son adversaire, parce qu'alors ce serait lui qui perdrait son pion; et il ne serait plus à temps de prendre l'opposition.

(*Pl.* 154.) *E D* 5
(1) E B 4

(1) Le roi blanc est obligé de se retirer, d'abandonner son pion; et il ne pourra pas prendre l'opposition : le pion noir fera dame et gagnera la partie.

Pour faire partie nulle, il eût fallu jouer *E D* 3; alors on n'aurait pu perdre qu'en faisant une faute; car, lors même que le noir réussirait à prendre le pion, son adversaire aurait l'opposition, et empêcherait d'aller à dame; mais, d'un autre côté, la moindre faute fera perdre le blanc, tandis que, s'il jouait *E* 5, le noir n'aurait autre chose à faire qu'à re-

culer son roi, afin de venir prendre l'opposition quand il aurait perdu son pion; s'il jouait autre manière il perdrait la partie :

E 5
E B 4
(2) *E D* 5

(2) Le roi est obligé de se retirer : le blanc prend le pion; et son adversaire ne peut pas prendre l'opposition : autre exemple.

E 5
E A 4
(3) *E* 6
E B 4
(4) *E D* 5

(3) Si le blanc jouait *E D* 5, il perdrait la partie.

(4) Le noir perd le pion sans pouvoir gagner l'opposition.

Quatrième position.

(*Pl.* 155.)

La partie est forcé remise, quel que soit le joueur qui ait le trait; parce que lorsque l'un des deux prendra le pion, il perdra le sien.

P C 4
E B 7

E B 5
E C 7
E A 6
E C 6
E A 7
(1) E C 5

(1) Il est impossible de prendre le pion sans perdre l'autre. On aurait pu pousser pion sur pion : c'eût été plus vite décidé.

Cinquième position.

Quand les pions ne sont point sur la même colonne, le gain ou la remise de la partie dépend de la distance de chacun des pions de dame. Si l'un des deux arrive à dame avant que l'autre ne soit à la 7e ligne, la partie est gagnée; s'il est à la 7e ligne, il y a des positions dans lesquelles la partie sera gagnée, d'autres ou la remise est forcée. Ces positions ont été détaillées plus haut.

(*Pl.* 156.) *P B* 6
P G 3
P B 7
P G 2
P B 8 D +
(1) où il voudra.
D G 8

(1) Le noir est obligé de jouer son roi; alors la dame attaque le pion, qui ne peut être sauvé.

Si le roi noir eût été à la case de la dame blanche, la partie eût été également perdue; parce qu'après avoir été à dame tous les deux, le blanc aurait joué *D B* 1, et la dame noire serait prise.

Sixième position.

(*Pl.* 157.)

Si le blanc joue le premier, la partie est nulle; si, au contraire, le noir a le trait, il gagne.

P G 3
P B 6
P G 2
P B 7
P G 1 D
P B 8 *D*
(1) D H 2 +

(1) La dame est prise, et par conséquent la partie perdue. Si le blanc avait été le premier à dame, il n'aurait eu aucun échec double à faire : alors on resterait dame contre dame, ce qui est une partie forcée remise.

Septième position.

(*Pl.* 158.)

Celui qui joue le premier doit gagner la partie.

AH 5 +
EH 5
PE 7
PD 2
PE 8 *D* +
Où il voudra.
(1) *DE* 2

(1) Dans cette position le pion est dans l'impossibilité de pouvoir aller à dame. Si le noir commence, le résultat de la partie sera le même.

AD 5 +
ED 5
PD 2
PE 7
(2) PD 1 +

(2) Vous voyez que le blanc ne pourra pas arriver à dame, et que cette partie dépend du trait. Cette position exige de forcer le roi à se trouver en échec au moment où l'on arrive à dame. En effet, si, au lieu de prendre

les tours, on jouait les pions, la partie serait nulle. Faisons jouer le pion blanc le premier.

P E 7
(3) A D 5 +
E D 5
P D 2
P E 8 *D*
H D 1 D +

(3) Si l'on jouait A H 8, le blanc prendrait le pion, ou bien jouerait A D 8; dans l'un et l'autre cas il aurait forcément gagné la partie : le meilleur coup à jouer est donc de prendre la tour.

Si le noir a le trait il y aura encore le même résultat.

P D 2
A H 5 +
E H 5
P E 7
P D 1 D
(4) *P E* 8 *D* +

(4) On voit, par cette position, de quelle importance il est de jouer le coup juste.

Huitième position.

Bien qu'arrivant en même temps à dame, à cause de la situation de son roi, le noir a perdu la partie sans aucune ressource.

(Pl. 159.) *P E* 7
P G 2
P E 8 *D*
P G 1 D
(1) *D H* 8 +

(1) La dame est prise. Si le noir avait eu le trait, la partie eût été nulle.

Neuvième position.

(*Pl.* 160 et 161.)

Si le noir a le trait, il va en deux coups à dame en faisant échec, ce qui rend la partie remise. Si le blanc joue le premier, il gagne en faisant échec, et s'emparant de l'angle sur lequel le noir doit faire dame. Cependant cette position demande à être bien jouée, parce que le roi noir, arrivant à la septième case pour soutenir son pion, pourrait obtenir une remise. Je vais donc démontrer la manière de jouer régulièrement.

P D 8 *D*
E G 2
D G 5 +
E H 1
D 5 +
E G 1
D 1 +

E G 2
D E 2 +
E G 1
D G 4 +
E H 2
E B 2
E H 1
(1) *D H* 3 + prenant le pion.

(1) Le premier coup où le noir aurait joué autrement qu'il l'a fait, il eût abrégé la partie.

Autre manière de jouer la même position.

P D 8 *D*
P H 2
(2) *D* 5 +
E F 2
(3) D H 1

(2) Si, au lieu de cet échec, on le faisait *D F* 6, *D* 1, la partie serait remise, parce que le roi viendrait soutenir son pion à la septième case.

(3) Ici le noir est dans l'impossibilité de soutenir son pion, lorsque le roi blanc viendra se présenter en opposition : il est donc inutile de continuer la suite de ce coup.

Variante au deuxième coup des blancs.

P D 8 dame blanche.
E G 2 n.
D 2 +
E H 1
(1) D F 2
P H 2
D F 1 + mat.

(1) Le roi noir est sous le pat, et est forcé de jouer son pion.

CHAPITRE XXXIII.

Le Roi et deux pions unis contre le Roi et un pion.

Le roi gagne généralement avec deux pions unis contre un; mais il y a des positions, entre autres celle du pion de la tour qui n'a pas encore bougé contre ceux de la tour et du cavalier opposés : s'ils sont à leur cinquième case, la partie doit être remise; s'ils n'ont pas bougé, ils gagneront toujours.

Première position.

(*Pl.* 162.)

La partie est forcée nulle, quel que soit le

joueur qui commence, le noir doit toujours jouer à la case de sa tour et à celle de son cavalier.

E C 6
E A 8
P A 6
E B 8
P B 6
(1) P A B 6

(1) Dans cette position, le blanc ne peut pas gagner : en jouant E A 8 au lieu de prendre le pion, la remise était également forcée.

Deuxième manière de jouer.

E C 6
E A 8
E C 7
(2) P A 6

(2) Si vous prenez le pion, la partie est nulle; si vous avancez, le noir est pat.

Troisième manière de jouer.

E C 6
E A 8
P B 6
E B 8
P B 7
(3) P A 6

(3) Vous êtes forcé d'abandonner le pion, à moins de faire pat.

Deuxième situation.

(*Pl.* 163.)

Le pion du cavalier, n'ayant pas encore bougé, fait partie remise aussi bien que celui de la tour, quand les deux pions adversaires sont arrivés à leurs cinquièmes cases. Le blanc commence, s'il joue le pion de la tour on fait pion pour pion, et la partie est nulle.

P B 6 +
E D 7
E C 5
E C 8
* *P A* 6
(1) P B A 6
E C 6
P A 5
(2) *E B* 5

(1) En jouant E B 8, si l'on vous faisait échec avec le pion, vous vous placeriez E A 8, et vous seriez pat.

(2) Vous êtes obligé d'abandonner votre pion pour aller prendre celui de votre adversaire, qui irait à dame.

Autre manière de jouer.

E 6
E C 8
E 7
E C 7
P B 6 +
(4) E C 8
E 8
E B 8
E D 8
E A 8
P A 6
(5) E B 8

(4) Si au lieu de ce coup on jouait E C 6, le roi blanc se portant sur le pion noir le prendrait sur le coup où celui de sa tour serait pris; et par ce moyen le pion blanc qui resterait irait à dame.

(5) Ici, la partie est forcément nulle : si le noir avait pris le pion le blanc eût joué E C 7, il serait allé à dame en deux coups.

Variante au troisième coup de la première manière de jouer.

(*Pl.* 164.) * *E D* 6
E D 8
P A 6

E C 8
(6) *P A* 7

(6) Le blanc fait dame. Vous voyez donc que la partie serait remise, à moins d'être très-mal jouée; il faut que le joueur qui n'a qu'un pion ait bien soin de ne pas le jouer. Afin d'éviter de faire partie nulle, il faut ne jouer l'un des pions, que lorsqu'on a gagné l'opposition avec le roi.

Troisième position.

Le pion du fou ou du cavalier contre les deux pions réunis du fou et du cavalier ne fait jamais partie remise. Quel que soit le joueur qui ait le trait, la partie est gagnée pour les blancs.

(*Pl.* 165.) *E* 5
E 7
E F 5
E D 7
E F 6
E D 8
E 6
* E 8
E D 6
E D 8
P C 6
** P B C 6
(1) *P B C* 6

(1) Le pion arrive à la septième case soutenu par le roi, sans faire échec à son adversaire, par conséquent il fait dame et gagne.

Autre manière de jouer la même position.

E 5
E C 7
E 6
E D 8
E D 6
E C 8
P C 6
(2) E B 8
E D 7
E A 7
P C 7
P B 6
(3) *E C* 6
E A 8
P C 8 *D* +
E A 7
D B 7 *O*

(2) Si le noir prend le pion, il faut le reprendre avec le roi, qui s'emparera de l'opposition. En reprenant avec le pion du cavalier la partie serait nulle.

(3) En faisant dame le noir était pat.

*

Autre manière de jouer.

E 5
P B 6
P C 6 +
E 7
P C 7
E D 7
P C 8 *D* +
E C 8
E D 6
E B 7
E D 7
E B 8
E C 6
E A 7
(4) *E C* 7

(4) Le pion est perdu.

Autre manière.

E 5
E 7
E F 5
E F 7
(6) *P C* 6

(6) Le pion est à dame en deux coups.

Variante au quatrième coup de la première façon de jouer.

(*Pl.* 166.) * E C 7
E 7
E C 8
P B 6
E B 8
E D 7
E A 8
P C 6
P B C 6
(7) *E C* 7

(7) La partie est gagnée pour le blanc qui laisse aller le pion noir sans le prendre.

Variante du sixième mouvement de la première façon de jouer, ou, pour mieux dire, fin de cette position.

(*Pl.* 167.) * * E C 8
P C 7
P B 6
E 6
E C 7
E 7
E C 8
E D 6

E B 7
(8) *E D* 7

(8) Le roi prendra le pion; et, en jouant les coups juste, il arrivera à dame en portant son pion à la septième case sans faire échec.

Autre manière de jouer la même variante.

P B 6
P C 7 +
E C 8
(9) *E* 6

(9) C'est la même position que dans la variante précédente.

Quatrième situation.

(*Pl.* 168.)

Dans cette position, le blanc, jouant le premier, gagne la partie; mais si le noir a le trait il fait partie nulle.

P C 6 +
E 7
E C 5
E D 8
P B 6

(1) E C 8
P B 7 +
E B 8
E D 5
E A 7
E 6
E B 8
E D 7
(2) E A 7

(1) Si, au lieu de jouer ainsi, on eût pris le pion, la partie eût été perdue beaucoup plus vite.

(2) On ne peut pas arrêter le pion blanc qui fera dame.

Autre manière de jouer la même position.

P C 6 +
E D 8
E 6
E 8
(3) *P B* 6

(3) Si on avait mené le roi noir à la huitième case du fou, c'eût été la même position que précédemment; et, dans cette situation, c'est encore perdu.

Si le noir eût joué le premier, il eût fait

échec avec le pion : ce qui aurait rendu la partie remise, en jouant après le roi à la septième case du fou. Mais si, au lieu d'avoir le roi blanc à la cinquième case de la dame il était la cinquième du roi, la partie serait gagnée pour le blanc, quel que fût le joueur qui eût le trait, parce qu'il serait facile au blanc de gagner l'opposition avec son roi, puisqu'il ne peut pas lui être fait un échec, et qu'il a un temps à perdre en poussant le pion. Il est clair que, le noir jouant le premier, s'il pousse le pion, vous jouerez celui du cavalier, et gagnerez facilement l'opposition. Si vous preniez le pion de suite, la partie serait remise.

Je suppose donc que les pions soient tels qu'à la pl. 168; mais le roi blanc étant à la cinquième case du roi, au lieu d'être à la cinquième de la dame, le noir aura beau jouer le premier, la partie sera perdue.

E 7
E D 5
(4) E D 8
E C 6
E C 8
P B 6
(5) E B 8
(6) *P B* 7

(4) Si l'on jouait le roi à la septième de la dame on rentrerait dans les positions données plus haut.

(5) On eût pu prendre le pion ; mais alors le blanc aurait repris avec le roi ou avec le pion ; et la partie était promptement terminée.

(6) Le roi noir est obligé de s'éloigner : il perd son pion, et le blanc fait dame.

Cinquième situation.

Les deux pions de la tour et du cavalier à leurs cases, contre le pion de la tour aussi à sa case, gagnent ; mais le joueur qui n'a qu'un pion doit éviter de le jouer, parce que, si son adversaire ne joue pas les coups justes, il fera partie remise. Il est indifférent que le trait soit à l'un ou à l'autre joueur.

(*Pl.* 169.)	*E B* 3	
	E B 5	
	P A 4	+
	E A 5	
	E A 3	
	E B 6	
	E B 4	
	E A 6	
	P A 5	

E B 7
E B 5
* E B 8
E A 6
E A 8
(1) *P B* 4
E B 8
P B 5
E A 8
P B 6
(2) P A B 6
P A B 6
E B 8
(3) *P B* 7

(1) Si le roi était à la case du cavalier, il ne faudrait jouer le pion qu'un pas.

(2) Si, au lieu de prendre, on eût joué le roi, il aurait fallu pousser le pion, manœuvre qui obligerait le roi noir de s'éloigner en abandonnant le sien.

(3) Le roi s'éloigne et perd la partie.

Variante au sixième coup noir.

(*Pl.* 170.) * P A 6 +
E C 5
E C 7
P B 4

E B 7
E D 6
E B 8
E C 6
E A 7
E C 7
E A 8
(4) *E B* 6

(4) Le blanc gagne sans aucune difficulté.

Vous voyez qu'on ne gagne cette partie avec les blancs, que parce qu'on a la facilité de jouer l'un des deux pions un pas ou deux, ce qui donne le moyen de gagner l'opposition avec le roi; mais, si les deux pions ont bougé, la partie est nulle par l'impossibilité où l'on se trouve de gagner un temps.

Sixième situation.

(*Pl.* 171.)

Un seul des deux pions ayant fait un pas, l'autre, ayant encore le coup à jouer deux pas, décide le gain de la partie; mais il faut avoir bien soin de jouer les coups justes.

E C 4
E B 6

E B 4
E A 6 *
E C 5
E A 5
P A 4
× P A 6
E C 6
E B 4
E B 6
E B 3
P A 5
E B 4
E A 6
E C 4
(1) *E B* 7

(1) Partie gagnée.

Autre manière de jouer.

P B 4
E B 5
(2) *E B* 3
P A 6
(3) *P A* 3
E C 6
E C 4
(4) E B 6

(2) Si le blanc avait joué le pion de la tour,

le noir eût poussé son pion deux pas, et forçait son adversaire à faire pion pour pion : ce qui rendait la partie nulle.

(3) Si vous n'eussiez pas joué ce coup, il vous forçait encore à la remise, soit en jouant le roi à la troisième de son cavalier, soit en forçant le pion pour pion.

(4) Dans cette position rien ne peut empêcher la remise de la partie.

Variante au deuxième coup.

(*Pl.* 172.) * E C 6
E A 5
E B 7
E B 5
*** E C 7
E A 6
E B 8
P B 4
E A 8
P B 5
E B 8
(5) *P A* 3
E A 8
P A 4
E B 8
P A 5

E A 8
(6) *P B* 6

(5) Si le roi eût été à la case de la tour, il aurait fallu jouer le pion deux pas.

(6) La partie est perdue sans ressource pour les noirs.

Variante au quatrième coup.

(*Pl.* 173.) × E A 6
E C 6
E A 5
E B 7
P A 6
E A 7
E B 4
E A 6
E B 3
(7) *P A* 5.

(7) Le blanc ne peut plus être arrêté, le pion fait dame et gagne.

Autre manière de jouer au troisième coup de la première variante.

(*Pl.* 174.) *** P A 6 +
E C 5
E C 7

P A 4
E B 7
P A 5
E C 7
P B 4
E B 7
E D 6
E B 8
E C 6
E A 7
E C 7
E A 8
(8) *E B* 6

(8) Le blanc gagne le pion et il est impossible au noir de l'empêcher d'aller à dame.

Septième situation.

(*Pl.* 175.)

Cette situation dépend entièrement du trait: si le blanc joue le dernier, il gagne la partie; si au contraire le blanc a le trait, elle est forcée remise.

E D 4
E D 6
* *E* 4
E 6
(1) ** *E F* 4

(2) *** E D 5
E 3
E C 4
P B 5
P A B 5
(3) *P A* 5
P B 4
(4) *P A* 6

(1) Si l'on avait avancé le pion, le noir eût fait pion pour pion, et la partie était remise.

(2) Si le noir jouait son roi à la troisième de son fou, le blanc jouerait son pion, et après en avoir perdu un pour celui de son adversaire, il irait à dame.

(3) En reprenant le pion, la remise se trouvait décidée sur-le-champ.

(4) Les deux pions vont à dame, la partie sera nulle ; le blanc, étant arrivé, pourra faire des échecs ; mais ils n'aboutiront qu'à faire dame pour dame.

Autre manière de jouer.

P A 5
E D 6
(5) *E D* 4
E C 6
(6) *E C* 3

E B 5
E B 3
E C 6
E A 4
E B 7
E A 3
E C 6
E B 3
E B 5
E C 3
(7) E C 6

(5) Si le blanc jouait son pion du cavalier, le noir ferait pion pour pion et arrêterait l'autre.

(6) En jouant le roi blanc à sa quatrième case, le roi noir serait venu sur les pions blancs, et les eût pris tous les deux.

(7) La partie est évidemment remise.

Variante au deuxième coup, de la première manière de jouer.

* *E D* 3
(8) **** E D 7
E D 2
E D 8
E C 1
E C 7

E C 2
E C 6
E C 3
(9) E C 7

(8) On joue ce coup afin de prendre l'opposition de quelque côté que le roi blanc joue. Si au lieu de jouer ainsi, l'on eût porté son roi à la cinquième de la dame, le blanc aurait pu facilement gagner l'opposition, et par conséquent la partie, comme vous le verrez dans la variante.

(9) En jouant toujours de cette façon, le roi est prêt à prendre l'opposition dès que le blanc se portera sur la quatrième ligne de l'échiquier. Le noir aura toujours soin de rétrograder sur la même colonne que se trouvera le roi blanc, laissant toujours une, trois ou cinq cases entre les deux rois.

Autre manière de jouer pour le noir au première coup de la première variante.

E D 3
**** E D 5
E C 3
(10) P A 5
P B 5
E C 5

E D 3
(11) E D 5
E 3
E 5
E F 3
(12) E D 5
E F 4
E D 6
E 4
E 6
E D 4
E D 6
E C 4
E D 7
E C 5
E C 7
P B 6 +
E B 7
(13) *E B* 5

(10) Si le roi noir allait à la troisième case du fou, il est clair que le roi blanc se porterait en avant et s'emparerait de l'opposition, et par là gagnerait la partie. En jouant le roi noir à sa sixième case, ce serait encore le même résultat, ainsi le meilleur coup était donc celui qu'on a fait jouer.

(11) Si, au lieu de jouer ce coup, le noir s'é-

tait porté sur les deux pions, celui du cavalier était à dame en trois coups.

(12) Si vous eussiez joué le roi à la quatrième case de la dame ou à la cinquième du fou, le pion du cavalier allait à dame.

(13) Le pion est pris, et les deux blancs gagnent forcément.

Faites attention à cette dernière variante que le noir au deuxième coup, en jouant E D 5, ce qui paraît bien joué, puisque par ce coup le roi conserve l'opposition, est au contraire un fort mauvais coup, le pion du cavalier l'empêchant de se mettre à la cinquième case du fou, et de pouvoir gagner un temps en poussant le pion qui se ferait prendre, il ne pourra pas conserver l'opposition avec laquelle la partie doit être remise forcée; il faut donc se borner à jouer le roi noir de telle façon que, le pion blanc ayant forcé le passage après avoir fait pion pour pion, il ne soit pas possible de faire dame.

Deuxième variante au troisième coup.

(*Pl.* 176.) ** *P A* 5
E D 6
E D 4
E C 6
(14) *E C* 3

(14) Si vous aviez éloigné votre roi, le noir serait venu prendre vos deux pions et gagner la partie; en jouant ce coup-ci, qui est le seul bon, la position devient la même que la précédente.

Autre variante au troisième coup du noir.

(*Pl.* 176.) *E F* 4
* * * E F 6
P B 5
P A B 5
(15) *P A* 5

(15) Il était mal joué de reprendre le pion, parce que le roi noir eût été en position d'empêcher l'autre d'aller à dame, tandis qu'ayant poussé celui de la tour, le roi blanc peut arrêter le noir, et l'autre roi est dans l'impossibilité de s'opposer à l'arrivée du pion blanc qui fait dame et gagne la partie.

Comme je l'ai dit dans cette situation, le blanc jouant le premier, la partie est nulle forcée, mais le noir ayant le trait perd.

Premier exemple.

(*Pl.* 175.) E D 6
E D 4
(16) E C 6
E 5

E D 7
E D 5
E C 7
E C 5
E B 7
E D 6
E B 6
E D 7
E B 7
P A 5
E B 8
E C 6
E A 7
E C 7
E A 8
E B 6

(16) Si l'on jouait le roi noir à sa sixième case, le blanc viendrait à la cinquième de fou et gagnerait de suite le pion noir.

Deuxième exemple.

(*Pl.* 175.) E B 6
E D 5
E C 7
E C 5
E B 7
(17) *E D* 6

(17) On se trouve dans la même position

qu'au cinquième coup de l'exemple précédent.

Troisième exemple.

(*Pl.* 175.) P A 5
P B 5 +
E B 6
E D 5
* E B 7
E C 5
E A 7
E C 6
E B 8
(18) *E B* 6

(18) La partie est gagnée pour les blancs.

Variante du troisième coup du troisième exemple.

(*Pl.* 177.) * E C 7
E 6
E B 6
E D 6
E B 7
E C 5
E C 7

P B 6 +
E B 7
(19) *E B* 5

(19) Le blanc gagne la partie.

Huitième situation.

(*Pl.* 178.)

Les blancs doivent gagner, quel que soit le joueur qui ait le trait ; mais cette partie ne peut être gagnée qu'en faisant à propos le sacrifice du pion du fou.

P F 7
(1) E F 7
E D 6
E F 8
E 6
E G 7
E 7
E G 8
E F 6
E H 7
E F 7
E H 8
(2) *E G* 6

(1) Si, au lieu de prendre le pion, le roi noir eût joué à la septième case du cavalier

ou à la septième du roi, le blanc eût fait dame, et se serait porté sur le pion noir qu'il eût pris et la partie était gagnée.

(2) Le roi est placé de manière à faire arriver son pion à dame.

Je suppose le trait au noir.

E F 7
E D 6
(3) E F 8
P F 7
E F 7
E D 7
E G 8
E 6
E G 7
(4) E 7

(3) Si le noir jouait le roi à sa case, le blanc se placerait en opposition à la sixième case, et ensuite avancerait le pion, qui serait soutenu et ferait dame.

(4) Même position que la note 2.

Neuvième situation.

N'importe qui a le trait, la partie est remise.

(Pl. 179.) E D 7
E D 3
E C 7

E C 3
(1) E B 7
E D 3
E B 6
E D 4
E C 6
E C 4
E B 6
E D 4
E B 5
E D 5
E B 4
E D 4
E A 4
E C 4
E A 5
E C 5
E A 6
E C 4
E B 6
(2) *E D* 4

(1) Si le blanc jouait son roi sur la colonne du cavalier, son adversaire pousserait le pion à dame, et il ne pourrait pas être arrêté.

(2) Il est clair que le roi noir ne peut pas gagner l'opposition, et que la partie est forcément nulle : si, au lieu de jouer son roi, le

noir poussait le pion à dame, on le prendrait et la partie serait nulle.

Autre manière de jouer la même position.

(*Pl.* 179, nº 2.) E F 7
E F 3
E G 7
* *E G* 3
E H 6
E G 4
E H 7
E G 3
E G 7
E F 3
E F 7
(3) *E* 3

(3) Le roi ne peut pas encore gagner l'opposition ni la partie, puisqu'il lui sera inpossible de passer d'aucun côté de ses pions, afin de venir prendre celui qui reste à son adversaire.

Variante au deuxième coup de la deuxième manière de jouer.

(*Pl.* 180.) * *E G* 4
E H 6

E G 3
E H 5
E H 3
P G 4 +
E G 3
(4) E G 5

(4) Vous voyez par cette variante qu'un seul coup joué mal vous fait perdre une partie qui était forcément remise, et que vous ne sauriez trop étudier les différentes positions des pions.

CHAPITRE XXXIV.

Le Roi et deux pions séparés contre le Roi et un pion.

En général, le roi et les deux pions séparés gagnent contre le roi et un pion. Je donnerai cependant des exemples de parties remises.

Première position.

(*Pl.* 181.)

Dans cette position les deux pions gagnent sans aucune difficulté, parce que, tandis que

le roi ira prendre le pion de la tour, le roi blanc prendra le pion noir et fera dame.

P A 4
E D 4
P A 5
E C 5
E 3
E B 5
E F 4
E A 5
(1) *E G* 4

(1) Le blanc mène son pion à dame.

Seconde position.

(*Pl.* 182.)

Si vous abandonnez votre pion, la partie est nulle forcée.

E F 5
E D 6
+ *E G* 6
E 5
* *E G* 7
(1) E F 5

(1) Le pion blanc est perdu.

Variante au deuxième coup.

+ *P H* 4
E 7
E G 6
E F 8
P H 5
(2) E G 8

(2) On ne peut point forcer le roi noir d'abandonner la position qu'il occupe : ce qui rend la partie nulle.

Autre variante au troisième coup.

* *P H* 4
E F 4
P H 5
(3) E G 4

(3) On est forcé de faire pion pour pion.

Deuxième manière de jouer.

Il serait cependant facile de gagner en jouant les coups justes.

P H 4
P G 6
E F 6
E D 6

E G 6
E 7
(4) *E G* 7

(4) La partie est forcée gagnée pour le blanc.

Troisième manière de jouer.

P H 4
E D 8
P H 5
E D 7
E D 5
E D 8
E 6
E 8
P D 7 +
E D 8
E D 6
P G 6
(5) *P H* 6

(5) Si, au lieu de pousser le pion, vous eussiez pris, le blanc était pat, tandis que vous arrivez à dame, en faisant mat.

Quatrième manière de jouer.

On peut encore gagner dans cette position en commençant par jouer le roi.

E D 5
P G 5
* *P H* 3 (6)
E D 8
E 6 (7)
E 8
** *E F* 5 (8)
E D 7
E G 5
E D 6
E G 6
E 7
E G 7 (9)

(6) Si vous eussiez joué tout autre coup, la partie était remise : voyez la variante qui suit.

(7) Il eût été mal joué de porter le roi à sa cinquième case.

(8) Vous auriez très-mal joué en poussant le pion de la dame.

(9) Rien ne peut empêcher le pion d'aller à dame.

Variante au deuxième coup.

* *E* 5
P G 4 (10)
E D 5
E D 8
E 6
E 8
P D 7 +
E D 8
E D 6
P G 3 (11)

(10) Si le blanc abandonne son pion, on le prend; et le roi noir est en mesure de gagner l'opposition pour empêcher l'autre d'aller à dame.

(11) Vous êtes forcé d'abandonner le pion : ce qui fait partie nulle. Si vous ne l'abandonniez pas le noir serait pat.

Variante au quatrième coup.

** *P D* 7 +
E D 8
E D 6
P G 4 (7)

(7) Même position que plus haut, vous êtes obligé d'abandonner votre pion, à moins de

faire pat; et vous ne pouvez pas conduire l'autre à dame.

Cinquième position.

(*Pl.* 183.)

Le noir jouant le premier, la partie est nulle, parce qu'il pousse à dame : le blanc est obligé d'aller prendre son pion avec le roi; et, pendant ce temps, le roi noir prend les deux pions. Si au contraire le roi blanc a le trait, il pousse un pas le pion de la tour, et pourra ensuite prendre le pion noir, parce que les pions blancs ne pourront plus être arrêtés.

Sixième position.

(*Pl.* 184.)

Le trait est indifférent : la partie est remise.

E F 2
E F 5
E F 3
E G 5
E F 2
E G 4
* *E F* 1
E G 3
E G 1 (1)

(1) Si l'on avance le pion de la tour, le blanc

fait pion pour pion, et joue à la deuxième case du fou; la partie est remise. Il faut avoir soin, pour remettre cette partie, d'être en position de jouer le roi blanc à la première case du cavalier, lorsque l'adversaire arrive à la troisième de la même colonne.

Variante au quatrième coup.

(*Pl.* 185.) * *E G* 1
E G 3
+ *E F* 1
E H 2 (2)
E F 2
E H 1
E F 1 (3)

(2) Si le noir avance l'un des pions, le blanc fait pion pour pion et arrête facilement l'autre.

(3) La partie est nulle, si le blanc conserve cette position.

Variante au deuxième coup de la précédente.

+ *E H* 1
E F 2
E H 2
E F 1
(4) *E H* 1
P H 3
+ *P G H* 3
P F 3
P H 4
P F 2
P H 5
E 2
P H 6
P F 1 D (5)

(4) Si au lieu de jouer le roi, le blanc eût poussé son pion un ou deux pas, le noir ne le devait pas prendre pour ne pas faire pat, mais jouer le pion du fou un pas, parce que ce dernier arrivera à dame avant le blanc.

(5) La partie est gagnée.

Autre variante sur le quatrième coup de la deuxième variante.

(*Pl.* 186.) + *P G* 4
P F 3 (6)
P G 5
P F 2
P G 6
E 2
P G 7
P F 1 D

(6) Si l'on prenait le pion, le blanc serait pat.

Je m'arrêterai ici, bien convaincu que le joueur qui aura étudié toutes les positions données dans cet ouvrage pourra jouer facilement. La partie de ce jeu la plus négligée est en général celle des pions; et je crois l'avoir traitée avec assez d'étendue pour qu'on puisse faire souvent usage des positions données, et gagner des parties que beaucoup de personnes croiraient perdues, ou au moins remises.

CHAPITRE XXXV.

Les fins de parties que je vais donner sont toutes prises dans des livres étrangers; je choisirai celles qui sont les plus extraordinaires et les moins connues. Lorsqu'un joueur n'aura qu'une manière de jouer, je ne l'indiquerai pas.

Première partie. (*Pl.* 187.)

Le blanc fait mat en quatre coups avec le cavalier, en sacrifiant sa dame et une tour.

BE 6 +
E 8
D 8 +
F D 8
HF 8 +
H F 8
BG 7 O

Deuxième partie. (*Pl.* 188.)

Le blanc fait mat en cinq coups en sacrifiant une tour.

B E 7 +
E H 8
H 6 +
P G H 6
P G 7 +
E H 7
(1) *P G F* 8 +
E H 8
A G 8 O

(1) Si, au lieu de faire un cavalier, on faisait une dame, il n'y aurait pas échec, et le noir ferait mat. Cette fin de partie montre la nécessité qu'il y a de regarder avant de mener un pion à dame quelle pièce il est utile de prendre.

Troisième partie. (*Pl.* 189.)

Le blanc fait mat en sept coups avec la tour en sacrifiant la dame.

D C 8 +
D 7 +

E F 6
D E 6 +
D E 7 +
D H 7 +
B F 7 +
A G 5 *O*

Quatrième partie. (*Pl.* 190.)

Il est très-extraordinaire que, dans cette position, tout joueur qui a le trait fait mat son adversaire au quatrième coup, le roi étant arrivé à la case G 5.

A C 7 +	H 3 +
E H 6	*E H* 3
A H 7 +	D G 2 +
H 7	*E H* 4
B G 8 +	D H 2 +
E G 5	*E G* 5
C F 6 *O*	D H 6 *O*

Cinquième partie. (*Pl.* 191.)

Le blanc fait mat en six coups avec le pion du cavalier de son roi, sans prendre le cavalier de son adversaire, et en faisant prendre par le pion noir trois pions et une tour.

H 8 +

B H 5
P E 6
C E 5
C F 4
H 3 +
P G 3 *O*

Sixième partie. (*Pl.* 192.)

Le blanc fait un mat du fou et du cavalier, laissant aller son adversaire à dame.

Peu de joueurs trouveront ce coup, qui est très-curieux.

B F 6
(1) P E F 6
F H 7
G B 6
G C 8
G D 6
G F 7 *O*

(1) Si on ne reprend pas la pièce, le coup sera le même.

Septième partie. (*Pl.* 193.)

Le blanc fait mat en dix coups avec sa tour sans bouger son roi; et la tour elle-même ne doit marcher que le coup où elle fait mat; et

il n'y a également d'autre échec que celui qui fait mat.

B F 5
E F 8
B E 7
E 8
B G 6
E D 8
B E 5
E 8
B D 7
E D 8
B F 6
E C 8
B D 5
E D 8
B C 7
E C 8
B E 6
E B 8
A H 8 *O*

Huitième partie. (*Pl.* 194.)

Ce coup est très-curieux : il consiste à faire mat avec le pion qui est en arrière sans qu'aucun des autres aille à dame.

E B 7
E C 7

E D 7
P E 7
E 6
E F 5
E G 4
E H 4
E H 5
P F 7 +
P G 7 +
P G 6 *O*

Neuvième partie. (*Pl.* 195.)

Ce coup est dans le genre de la septième partie, mais beaucoup plus curieux en ce qu'il est très-compliqué.

B F 5	*B D* 8
E F 8	E C 8
B E 7	*B* 7
B G 6	*B D* 6
B F 8	*B C* 8
E 8	*B A* 7
B D 7	*P B* 4
B F 6	*P B* 5
B E 8	*P B* 6
E D 8	*B C* 6 +
B C 7	E . . .
B E 6	*P B* 7 *O*

Dixième partie. (*Pl.* 196.)

Cette partie est extrêmement curieuse et très-compliquée. Je doute qu'on puisse parvenir à en découvrir la solution ; il faut que le blanc force le pion noir à faire mat sans sacrifier d'autre pièce que le cavalier, qui est pris par échec et mat.

P H 4	*E G* 3	*P E* 6
E F 8	E G 7	E G 7
P H 5	*E G* 4	*A G* 1
E G 7	E F 8	E F 8
P G 4	*H* 4	*A G* 4
E F 8	E G 7	E G 7
P G 5	*C F* 4	*B C* 3
E G 7	E F 8	E F 8
P F 4	*P G* 6	*B D* 5
E F 8	E G 7	E G 7
P F 5	*E G* 5	*D C* 7
E G 7	E F 8	E F 8
P E 4	*D C* 8 +	*D* 8 +
E F 8	E G 7	E G 7
P E 5	*D* 7	*B F* 6
E G 7	E F 8	PEF6 *O*
E F 2		
E F 8		

Onzième partie. (*Pl.* 197.)

Il s'agit pour cette partie de faire mat avec le pion du cavalier du roi blanc, sans qu'il prenne aucun des pions noirs, ni que ces derniers bougent; ce coup, bien qu'en apparence très-compliqué, est simple et très-facile à retenir.

D C 5	*A B* 1 +	*A H* 2 +
P A 4	*D B* 6 +	*A H* 1 +
P A 5	*D* 8 +	*D C* 2 +
P A 6	*D B* 8 +	*A* 1 +
P A 7	*A H* 1	*A* 4 +
B F 5	*D B* 7	*D C* 4 +
D F 8 +	*D B* 6	*A* 6 +
B E 7	*D B* 5	*D C* 6 +
A C 8 +	*D B* 1 +	*D A* 8 +
P A 8 *D*	*A H* 5	*D A* 7 +
A C 6 +	*D B* 2	*A D* 6 +
A 6	*P G* 6	*D* 7 +
D E 8	E A 4	*P G* 7 *O*
D C 6 +	*D B* 5 +	
A B 6 +	*A H* 3 +	
A B 7 +	*D B* 3 +	
	D C 3 +	
	E A 2	

Douzième partie. (*Pl.* 198.)

Cette partie est déjà connue de beaucoup de monde, sous le nom de *Coup du maréchal de Saxe :* c'est le seul que j'aie pris dans des ouvrages français; il a beaucoup de ressemblance avec les deux qui suivront.

B D 7 +	*F E* 4	*P G* 4
A F 8	*C E* 3	*P G* 5
G E 6	*D E* 7 +	*D F* 6 +
D F 7 +	*E H* 2	*P G* 6 *O*
B E 5	*P G* 3	

Treizième partie. (*Pl.* 199.)

Cette partie, dans le genre de la précédente, se termine dans le même nombre de coups, mais d'une manière différente, et qui paraît plus simple.

G D 3	*A* 2
D C 4	*P B* 3
H D 4	*P B* 4
F G 2	*P B* 5
C D 6	*D C* 6
F D 5	*P B* 6 *O*
D C 7	
D 7	

Quatorzième partie. (*Pl.* 200.)

Cette partie paraîtra encore plus extraordinaire que toutes les précédentes, puisqu'il faut quatre-vingt-un coups pour la terminer, et qu'on ne peut certainement pas songer à le trouver si l'on n'en a pas la clé. Ce coup et le précédent sont très-peu connus; un seul livre français, imprimé en 1823, ayant fait connaître celui-ci, je le donne comme le plus curieux de tous. Le pion du fou de la dame blanche doit faire le roi noir mat en quatre-vingt-un coups, sans permettre à aucun des pions noirs de bouger.

B E 6	*H A* 6
B C 7	*G B* 7
B A 8	*D F* 5
G E 7 +	*D E* 6
G C 6	*E F* 2
G D 8	*E F* 3
H A 7	*E F* 4
C E 1	*E F* 5
C D 2	*D G* 6 +
C 1	*D F* 6 +
C B 2	*A G* 7 +
C A 1	*A G* 6 +
A F 7	*D F* 7 +

D F 8 +	*D F* 1 +
A G 7 +	*A E* 2 +
D F 6 +	*A G* 2 +
D G 6 +	E H 4 (n)
D G 5 +	*D F* 4 +
D G 4 +	E H 3 (n)
D G 3 +	*D F* 3 +
D F 3 +	*D G* 3 +
A G 2 +	*D G* 4 +
A E 2 +	*D G* 5 +
D F 2 +	*D G* 6 +
D H 4 +	*D F* 6 +
D H 2 +	*A H* 2 +
A G 2 +	*D G* 6 +
D G 3 +	*A H* 8 +
D F 3 +	*A E* 8 +
E 1 (n)	*D E* 6 +
D F 2 +	*P C* 5
D E 2 +	*D* 7 +
A H 2	*P C* 6
P C 4 +	*A E* 7
D B 2 +	*B C* 7 +
D C 2 +	E A 5 (n)
A E 2 +	*B E* 6
A E 3 +	*B D* 8
D 1 +	*A F* 7
D E 2 +	*B* 7

B C 5 +
E A 8 (n)
B E 6
D A 7 +
D A 6 +
P C 7. *O*

Nota. Les coups marqués (n) sont joués par les noirs.

Il est bien certain qu'il est presque impossible que les quatorze fins de parties que je viens de donner puissent se rencontrer; mais les unes montrent la manière de bien jouer les pions, les autres font connaître les coups les plus justes pour la marche des pièces : d'où je conclus que l'on peut trouver quelque avantage à les étudier.

FIN.

XXI. Deux pions unis contre deux pions. . . 101
XXII. Des pions contre les pièces. 107
XXIII. Deux pions unis contre une pièce. . . 109
XXIV. Deux pions contre le roi. 123
XXV. Trois pions unis contre le cavalier. . . 128
XXVI. Un pion et un cavalier contre une pièce. 135
XXVII. Le pion et le fou contre une pièce. 141
XXVIII. Un pion et une tour contre une pièce. 154
XXIX. Le roi et un pion contre une pièce. 156
XXX. Le roi et la reine contre le roi et un pion à la septième case. 160
XXXI. Le roi et un pion contre le roi. . . . 166
XXXII. Le roi et un pion contre le roi et un pion. 181
XXXIII. Le roi et deux pions unis contre le roi et un pion. 192
XXXIV. Le roi et deux pions séparés contre le roi et un pion. 222
XXXV. Fins de parties. 232

FIN DE LA TABLE.

Planche 1.

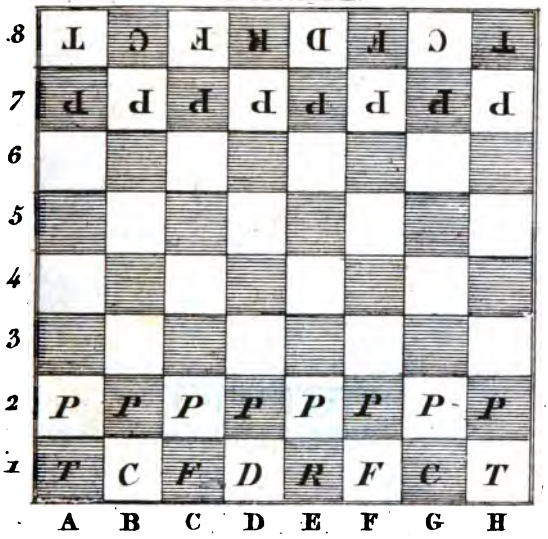


Planche 2.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 3

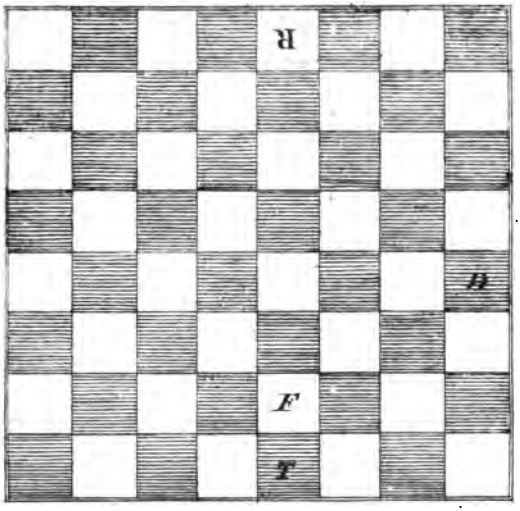
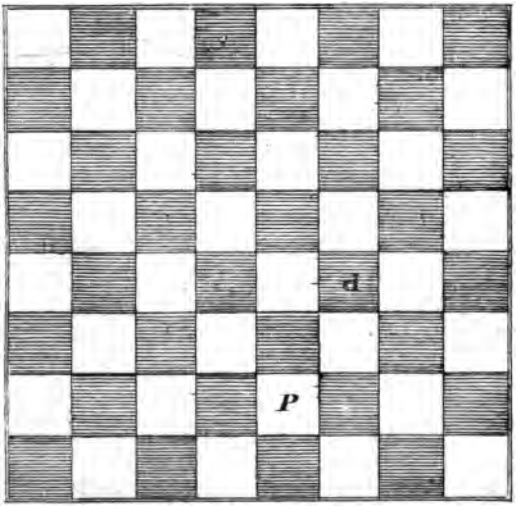


Planche 4



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 5

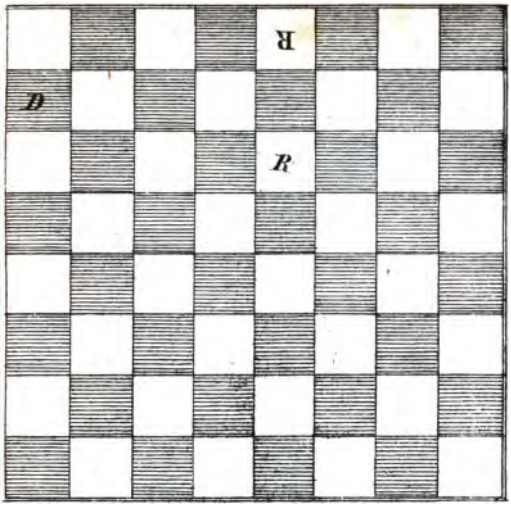
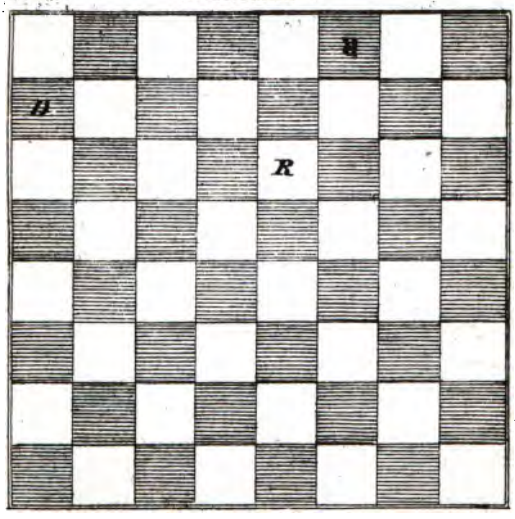


Planche 6



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 7

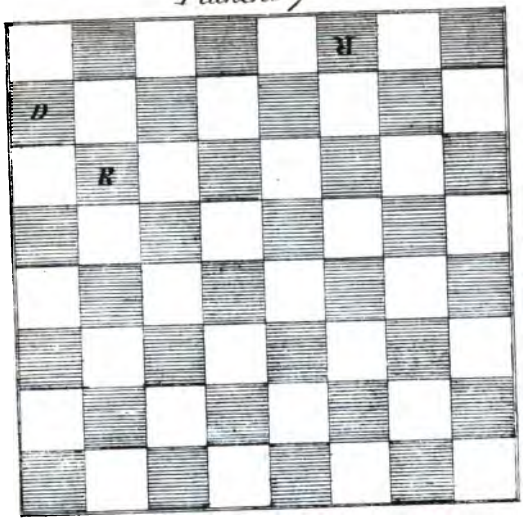
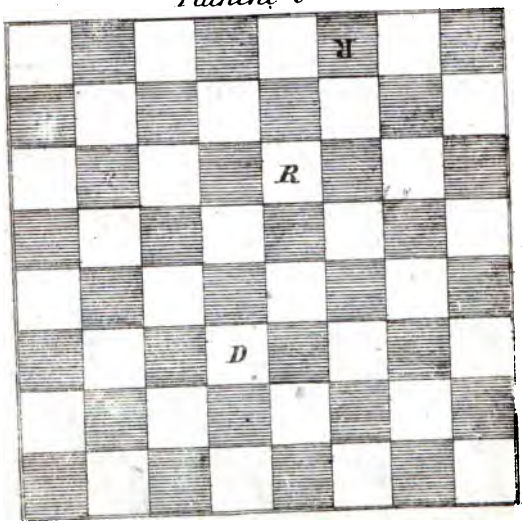


Planche 8



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND TILDEN FOUNDATIONS

Planche 9

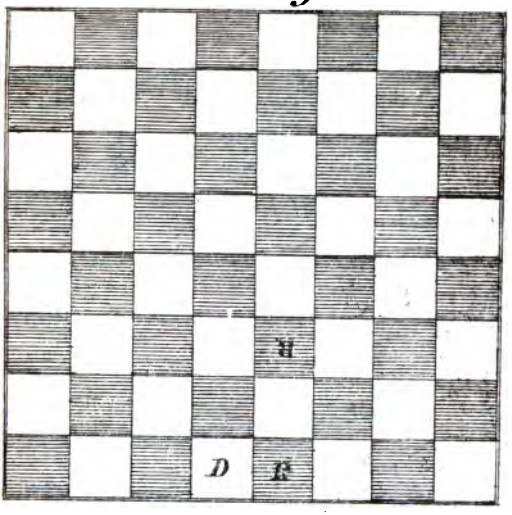
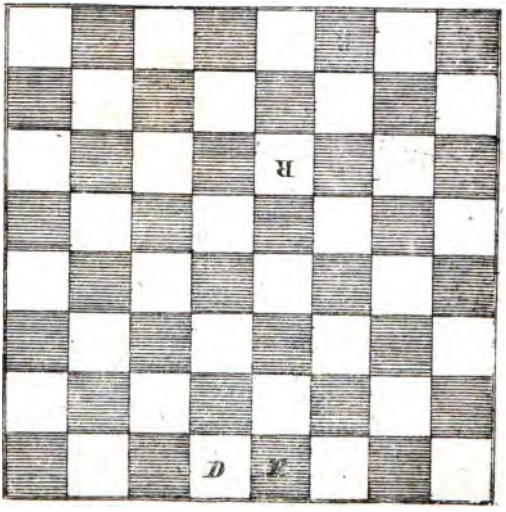


Planche 10



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 11

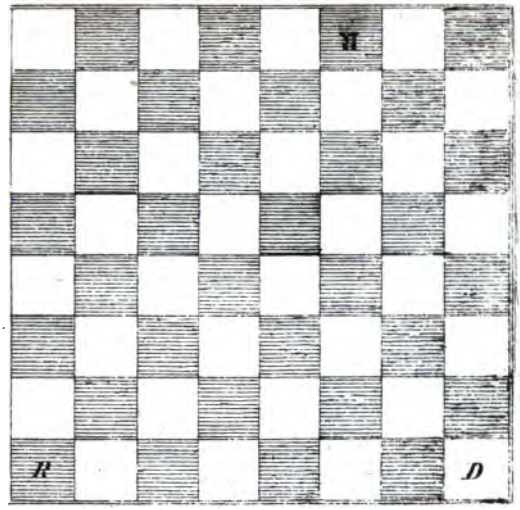
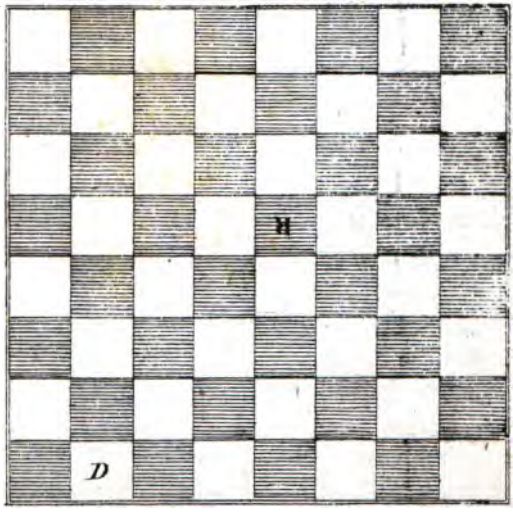


Planche 12



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 13

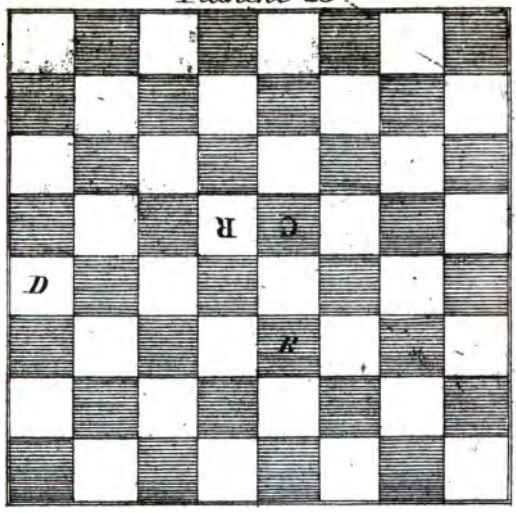
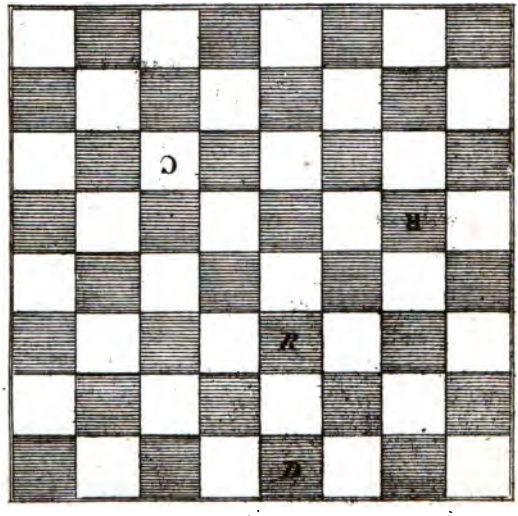


Planche 14



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 15 et 16

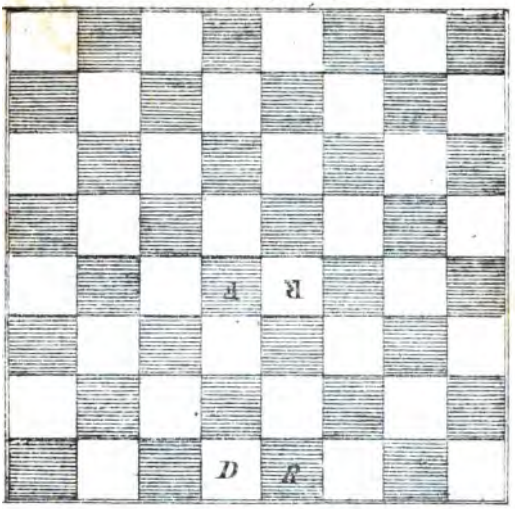
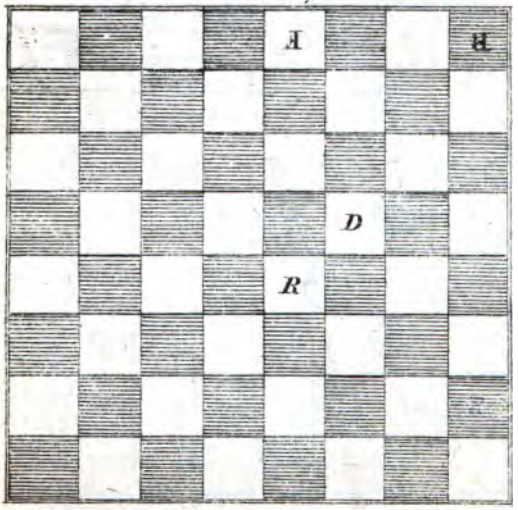


Planche 17.



AND
ATIONS

Planche 18

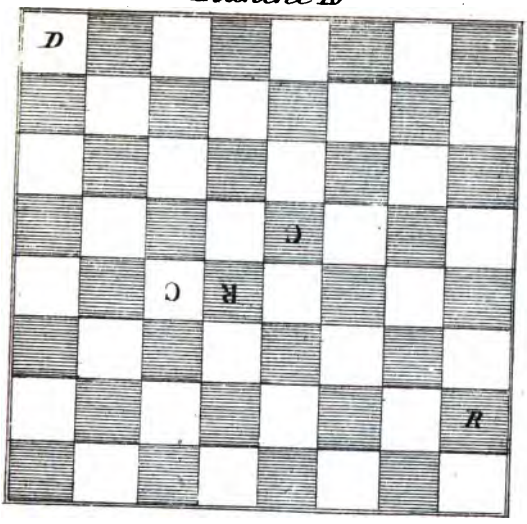
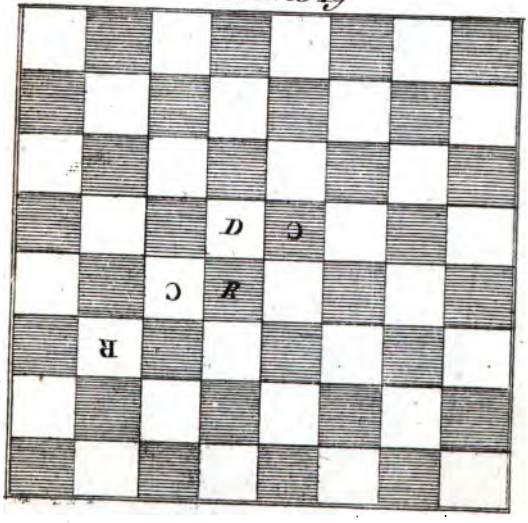


Planche 19



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 20. 1re Position.

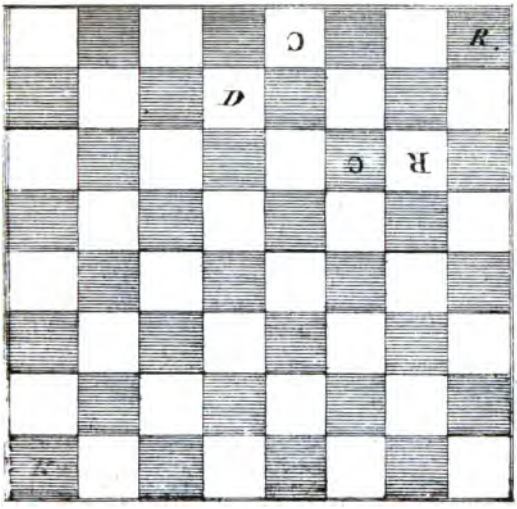
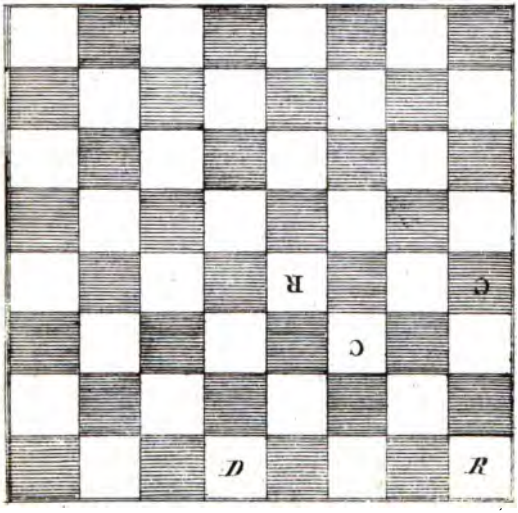


Planche 20. 2e Position.



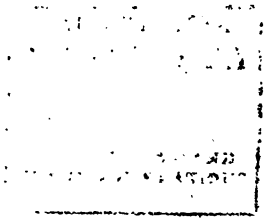


Planche 21

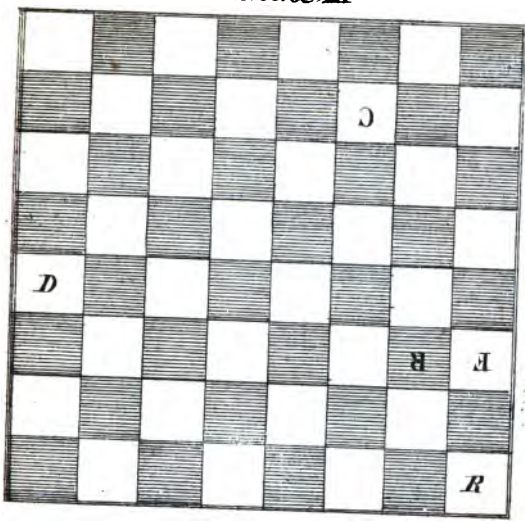
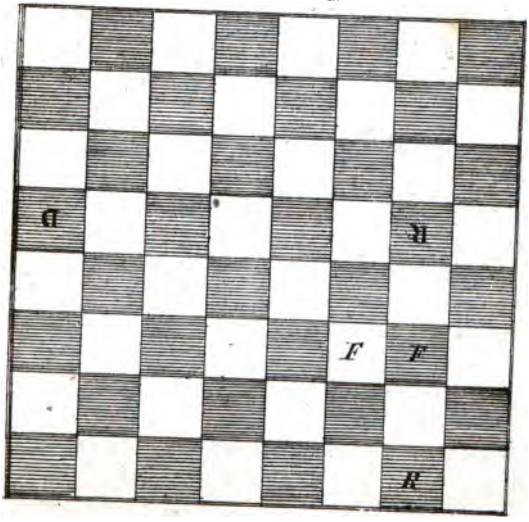


Planche 22



[illegible] AND
[illegible] NDATIONS

Planche 23

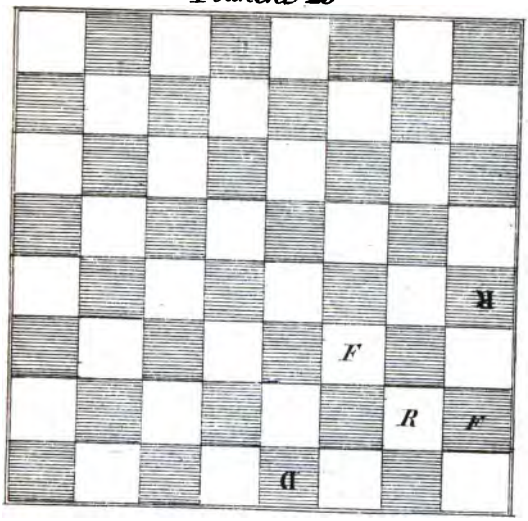
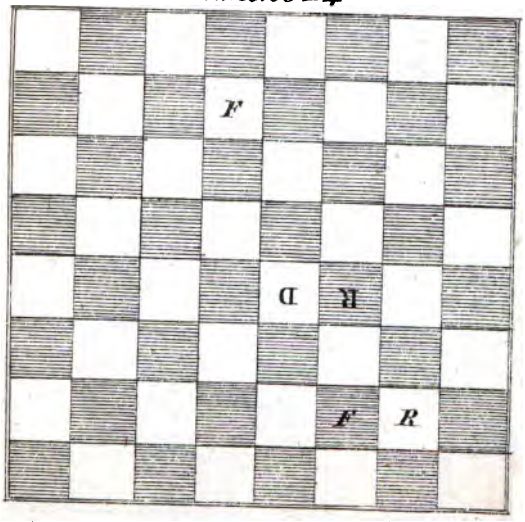


Planche 24



[illegible]

Planche 25

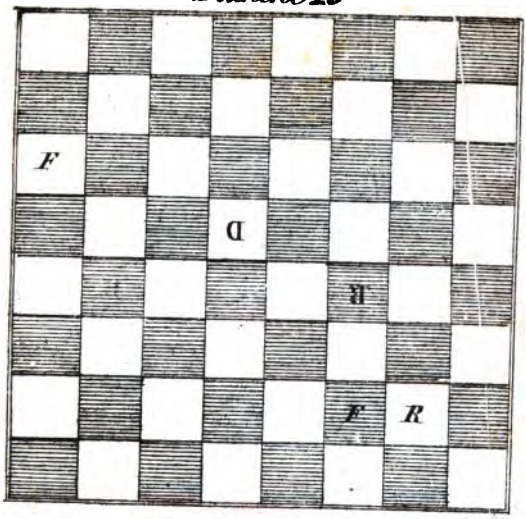
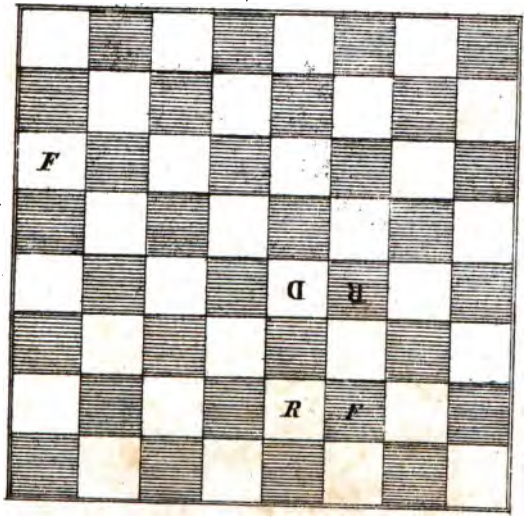


Planche 26



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 27.

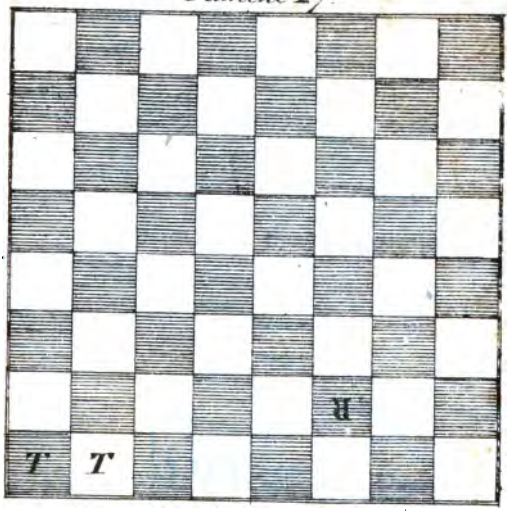
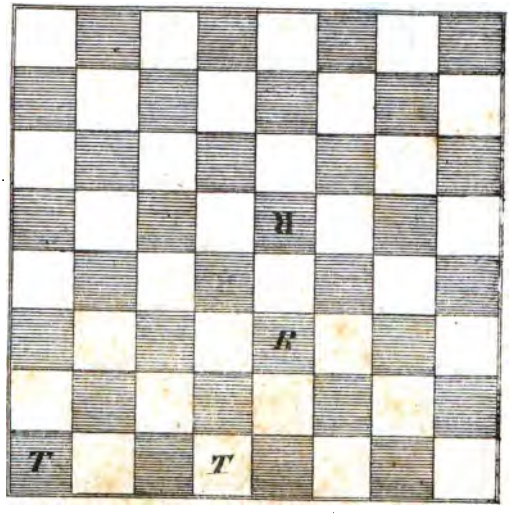


Planche 28.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 29.

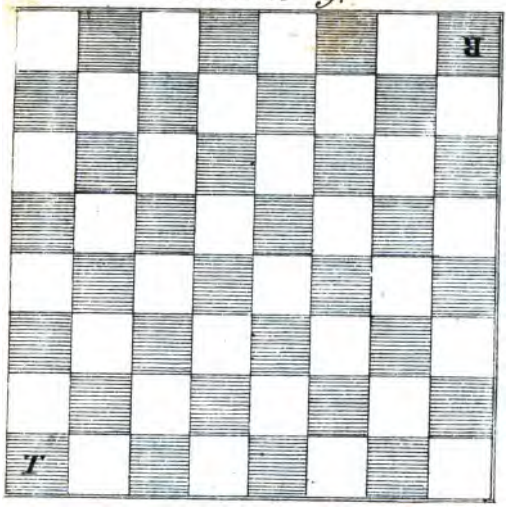
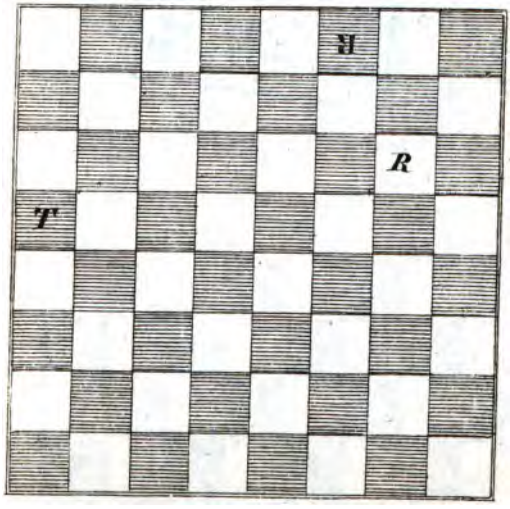


Planche 30.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 31.

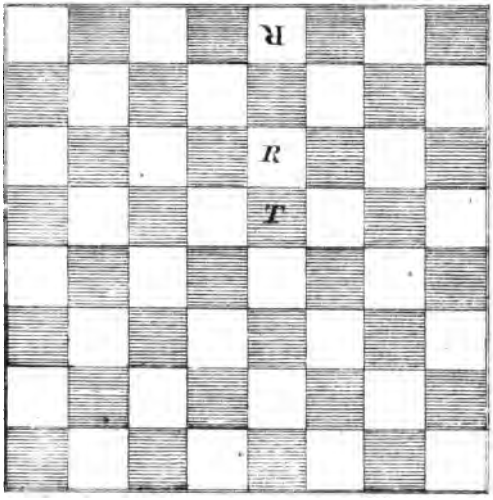


Planche 32.

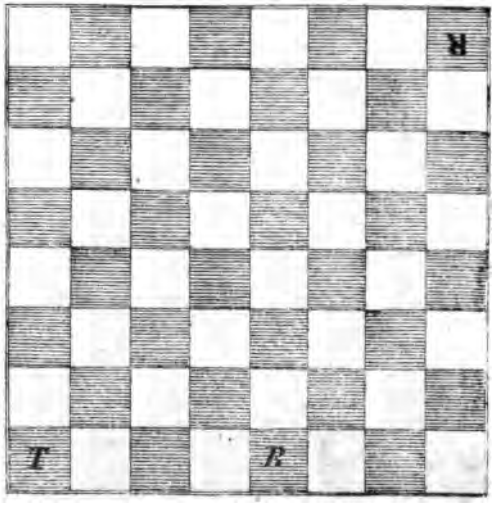


Planche 33.

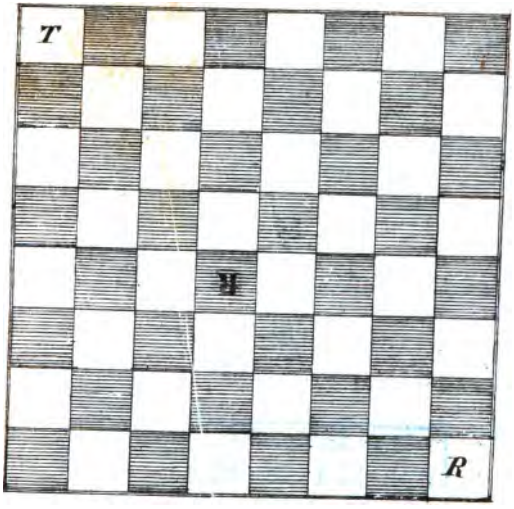
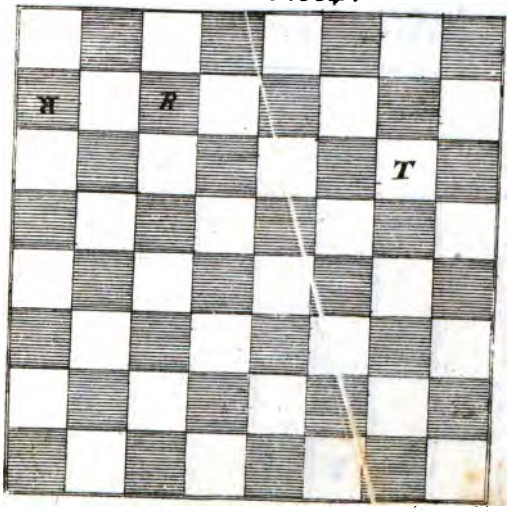


Planche 34.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 35.

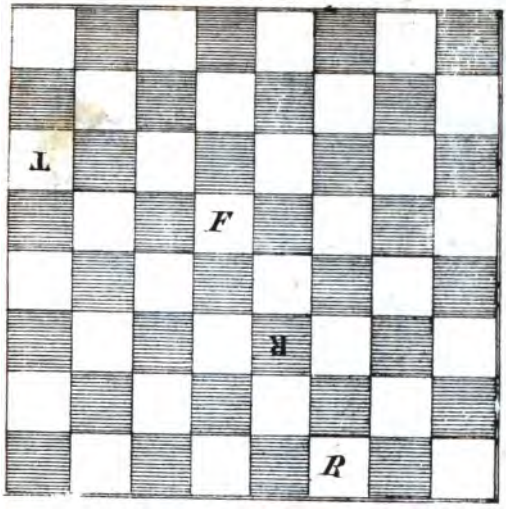


Planche 36.

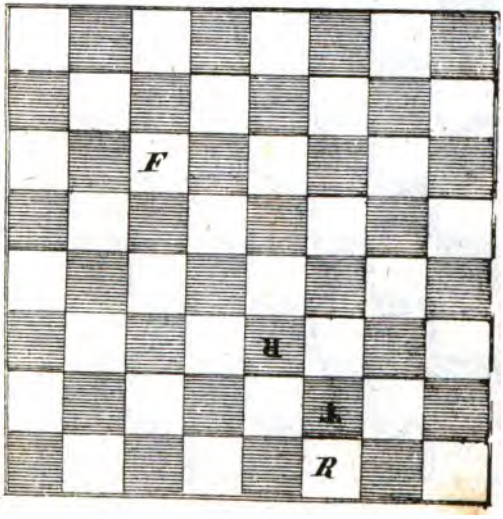


Planche 37.

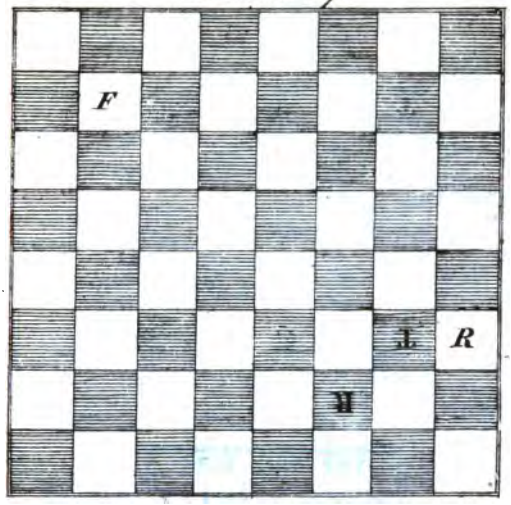
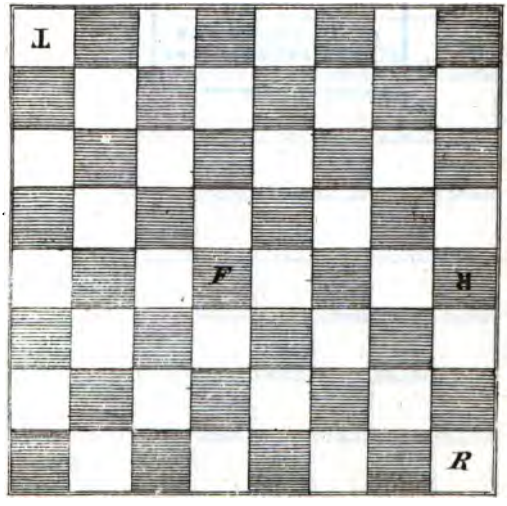


Planche 38.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 39.

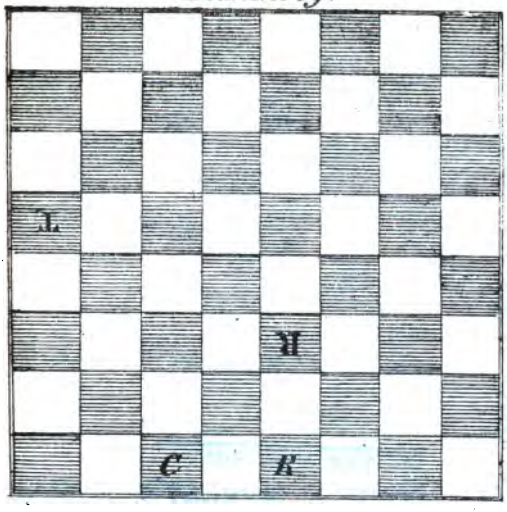
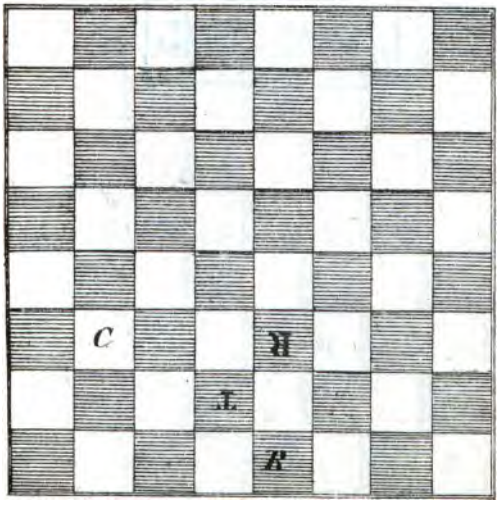


Planche 40.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 41.

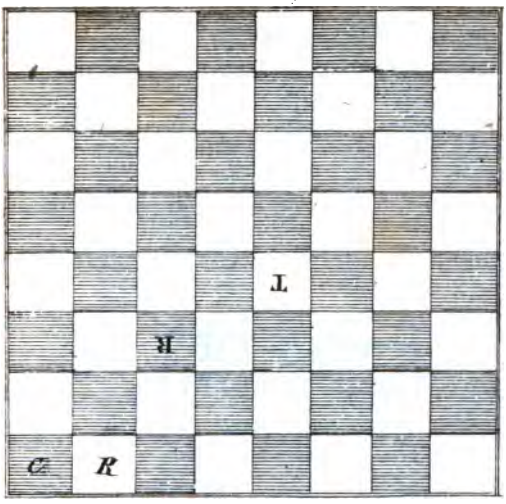
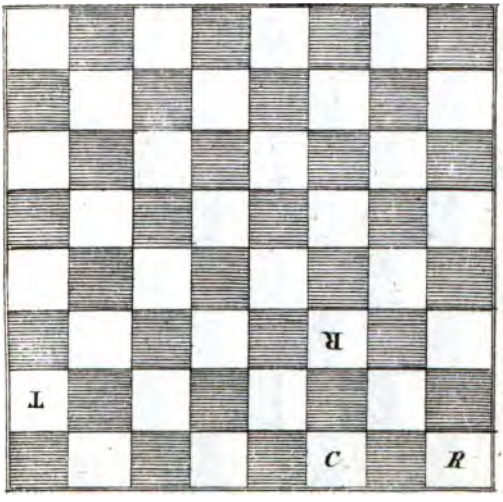


Planche 42.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 43.

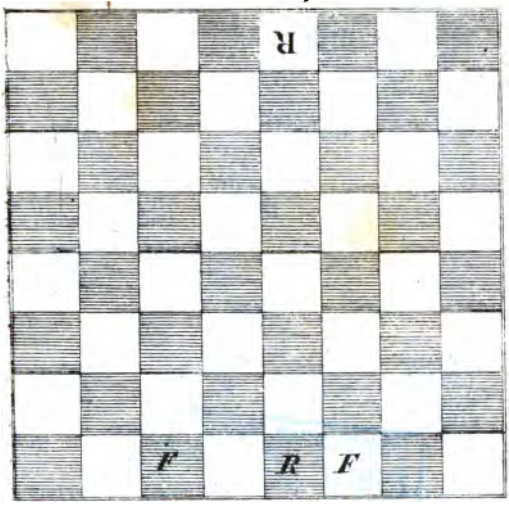
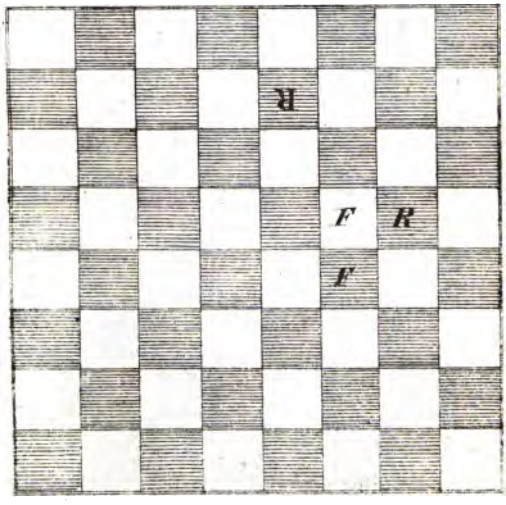


Planche 44.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 45.

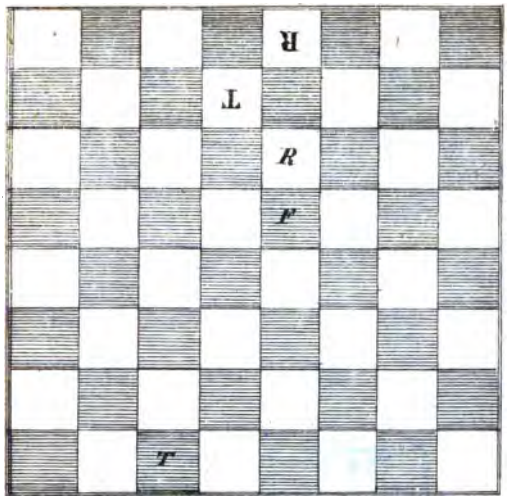
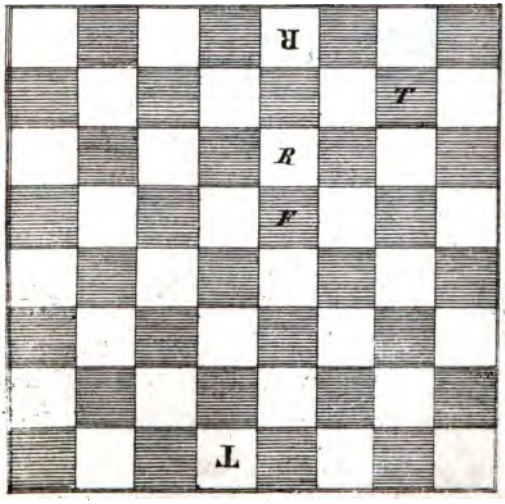


Planche 46.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 47.

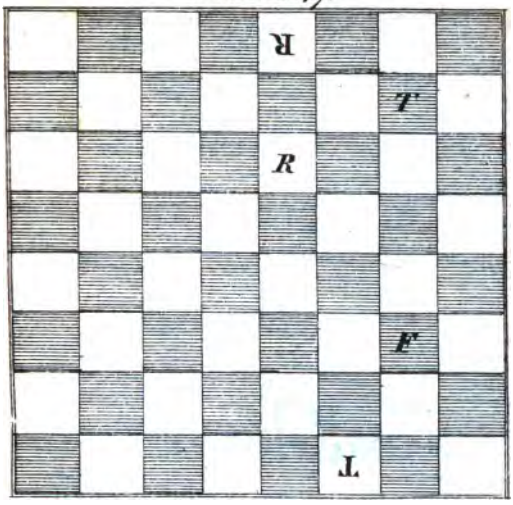
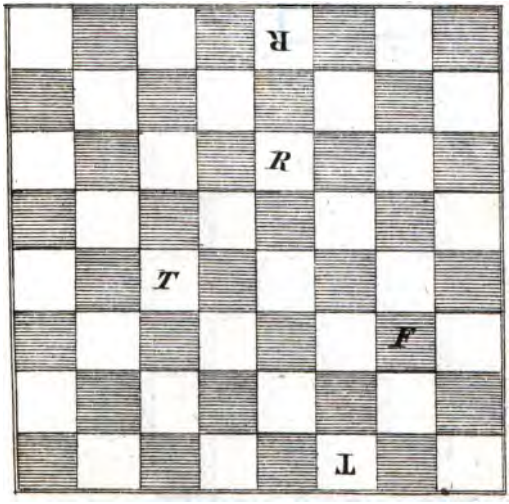


Planche 48.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 49.

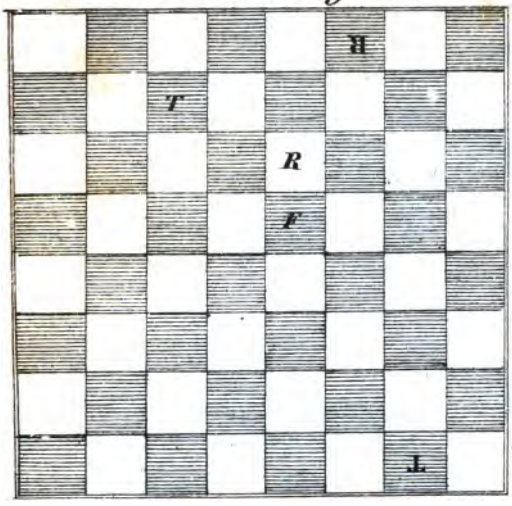
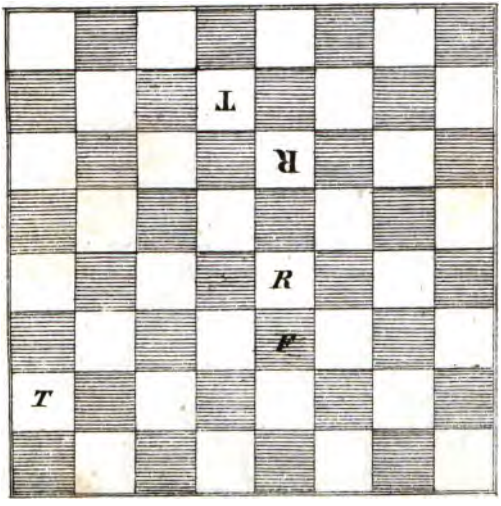


Planche 50.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 51.

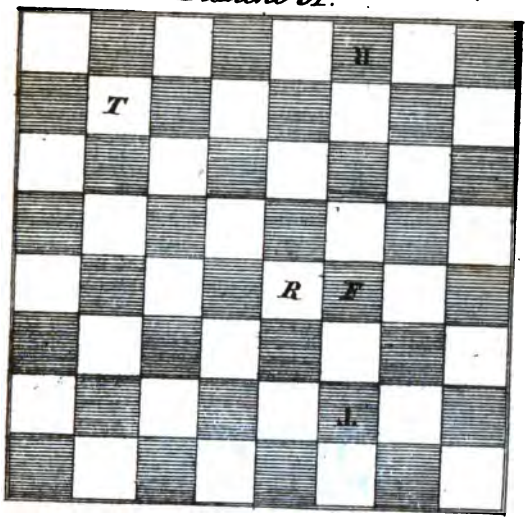


Planche 52.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 53.

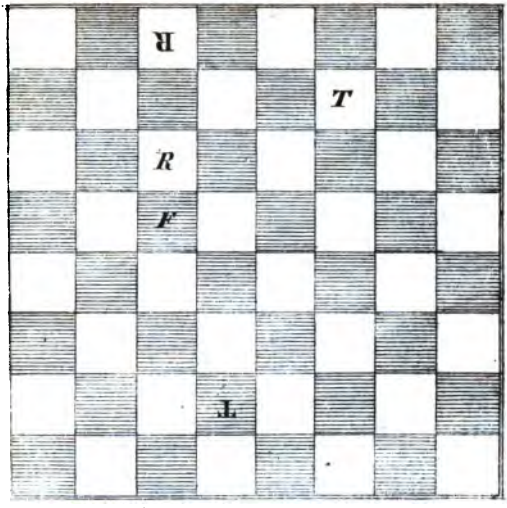


Planche 54.

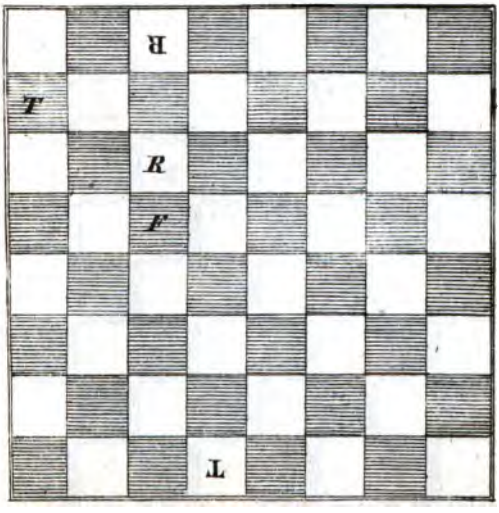


Planche 55.

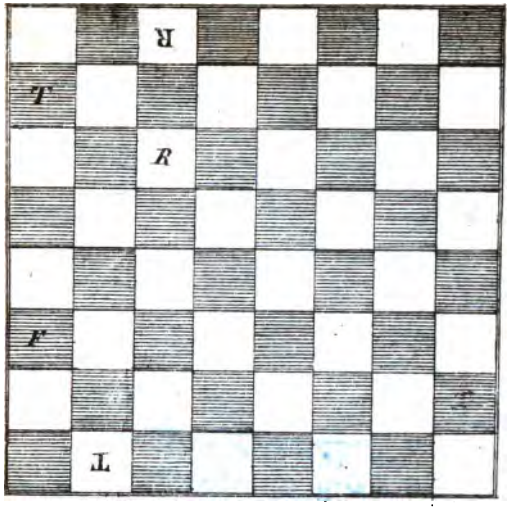
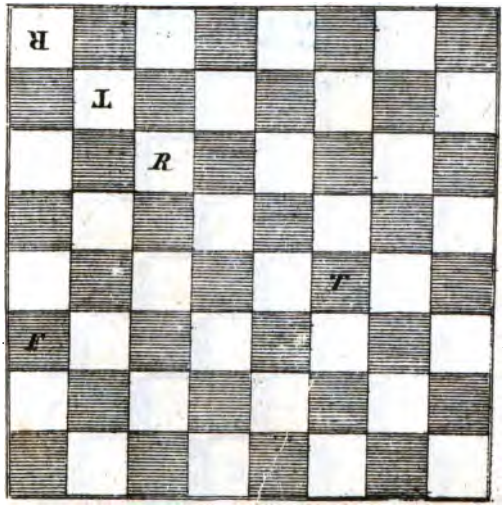


Planche 56.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 57.

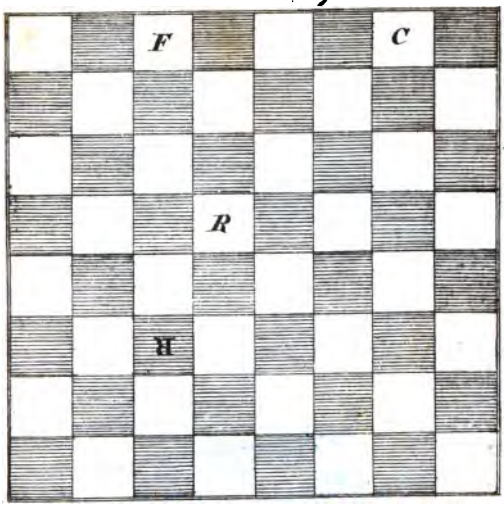
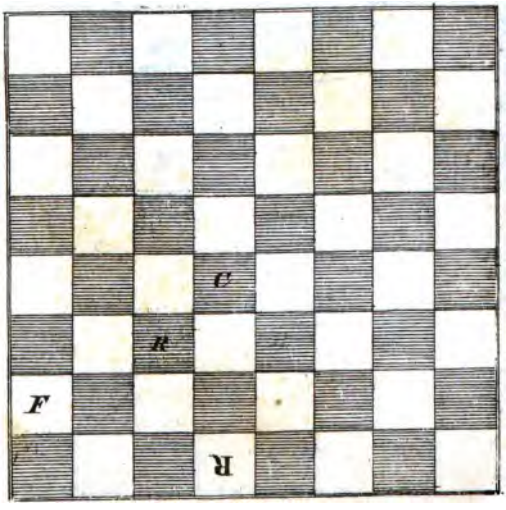


Planche 58.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 59.

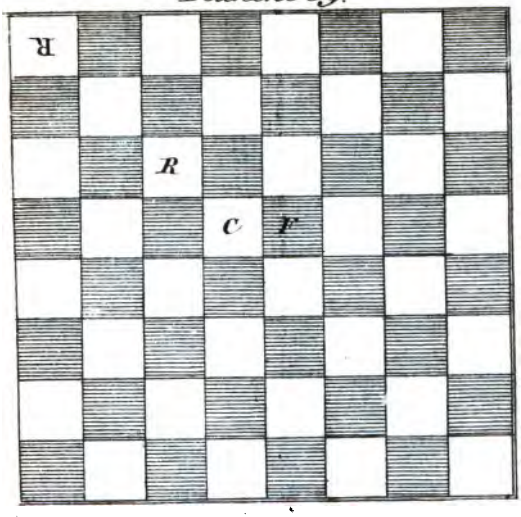


Planche 60.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 61.

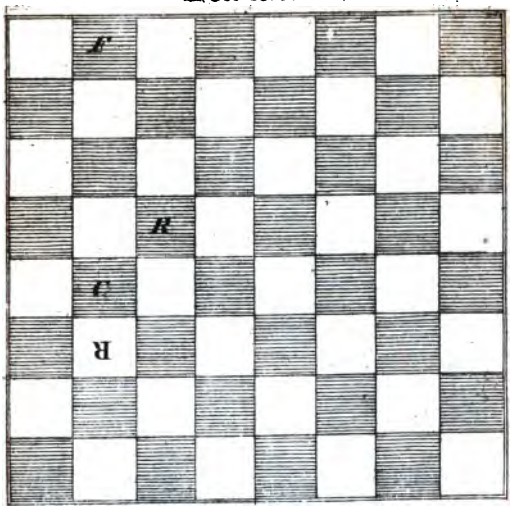
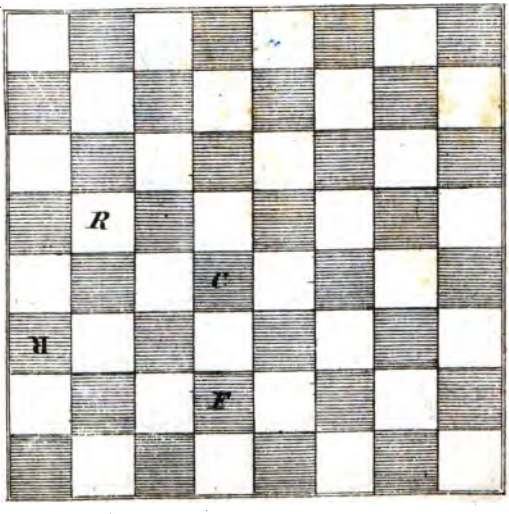


Planche 62.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 63.

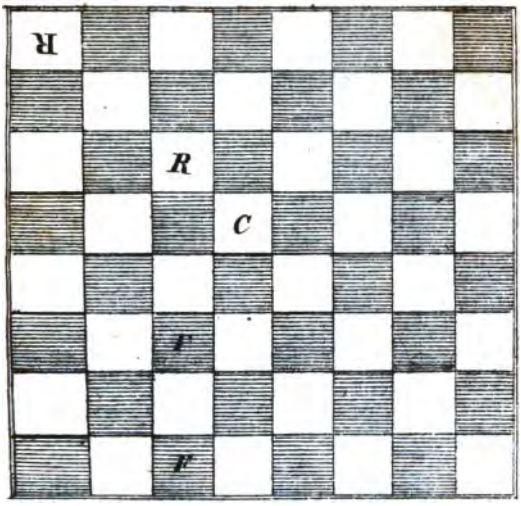
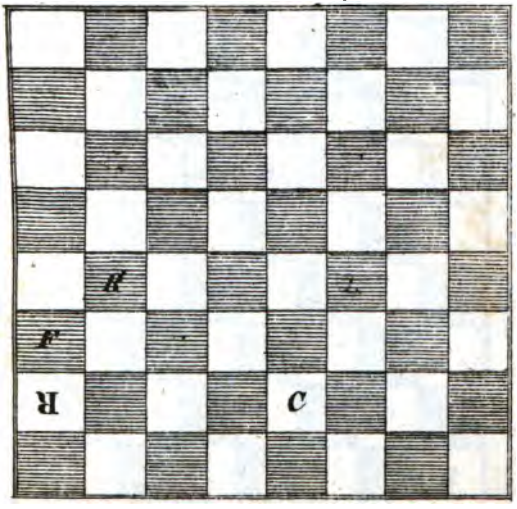


Planche 64.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 65.

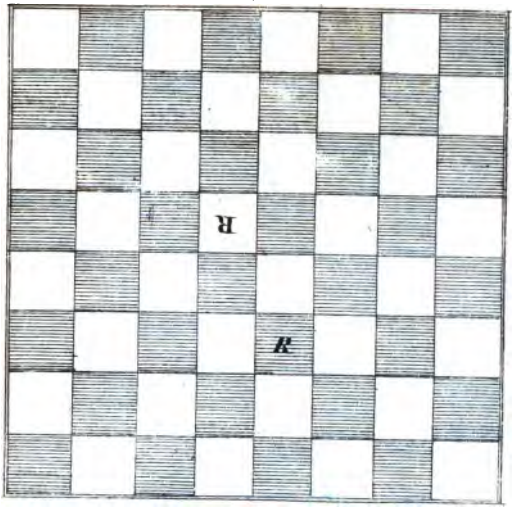
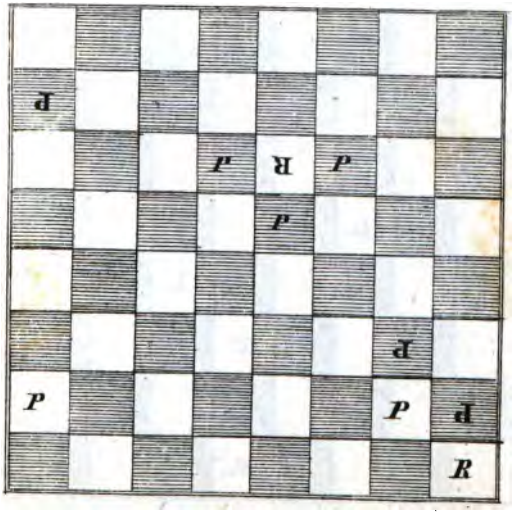


Planche 66.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 67.

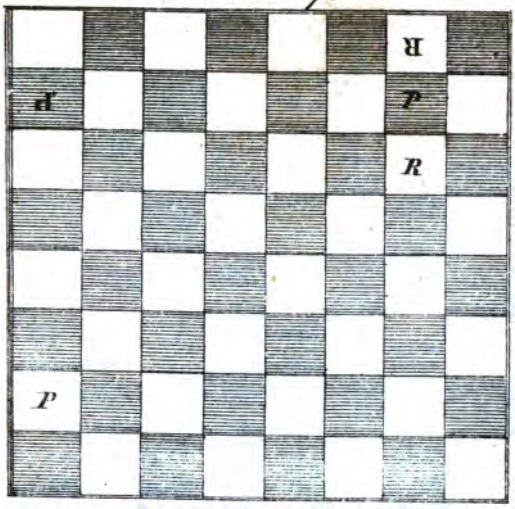


Planche 68.

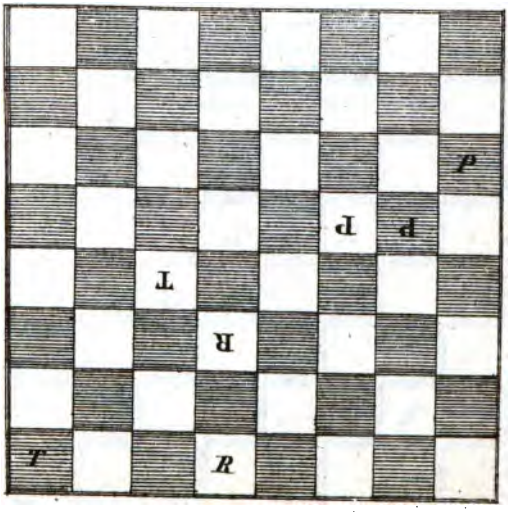


Planche 69.

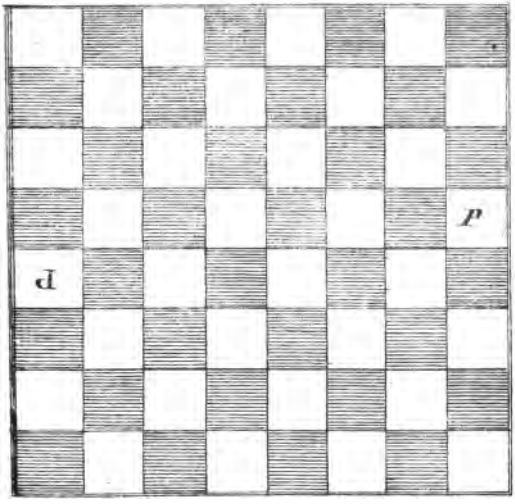


Planche 70.

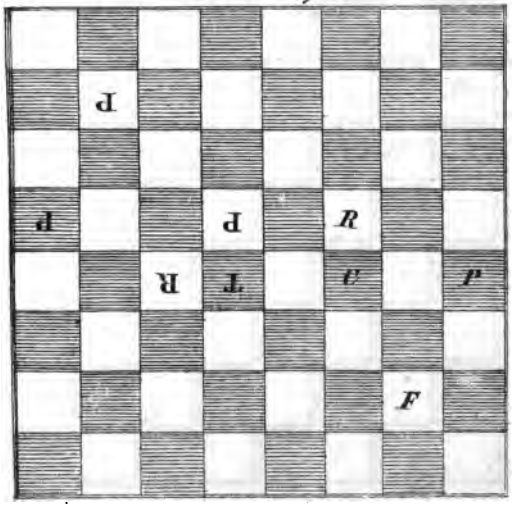


Planche 71.

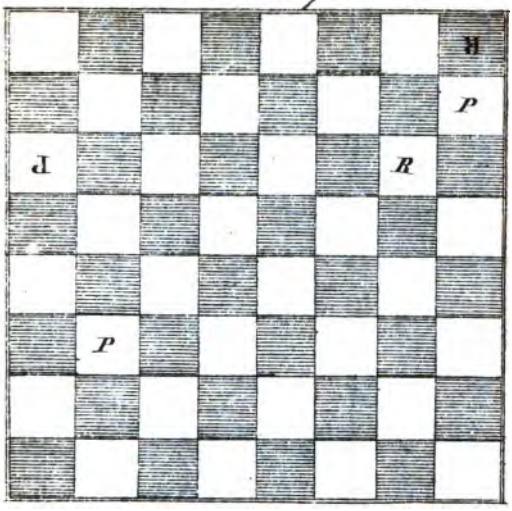


Planche 72.

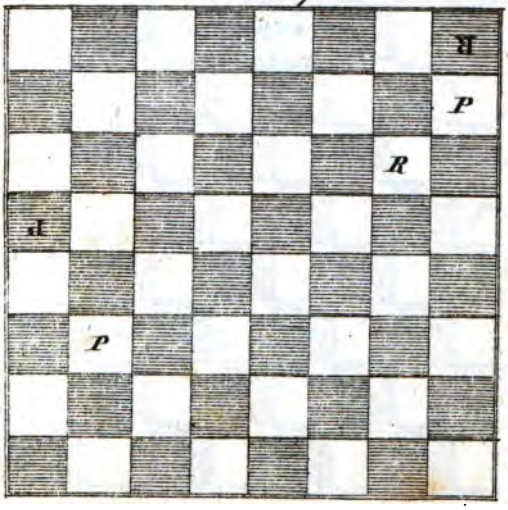


Planche 73.

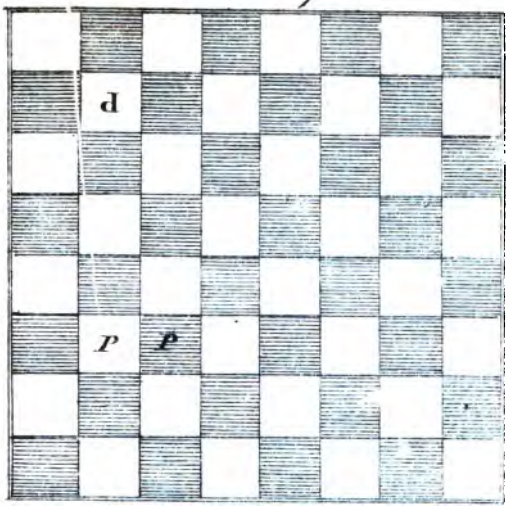
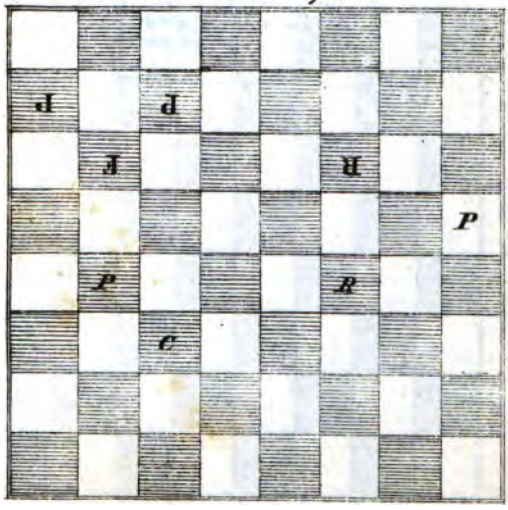


Planche 74.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 75.

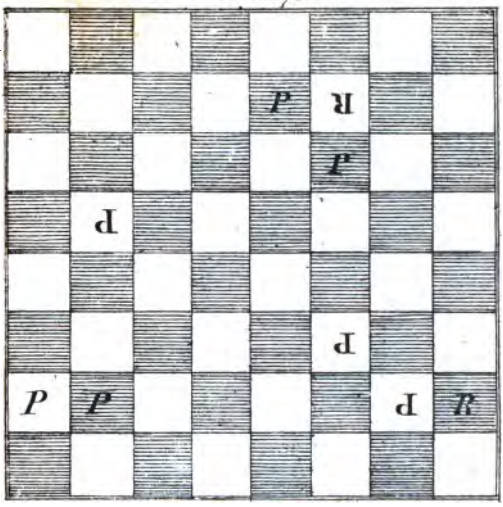
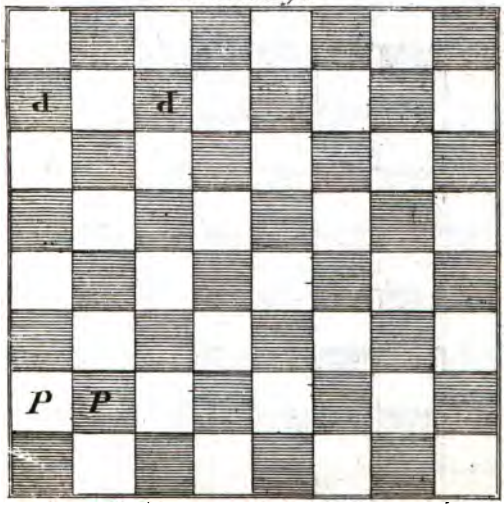


Planche 76.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 77.

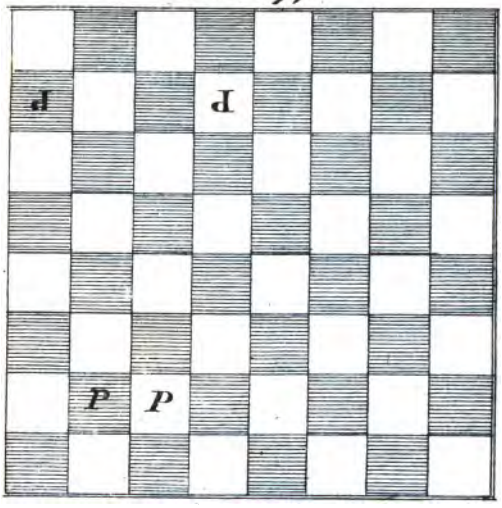
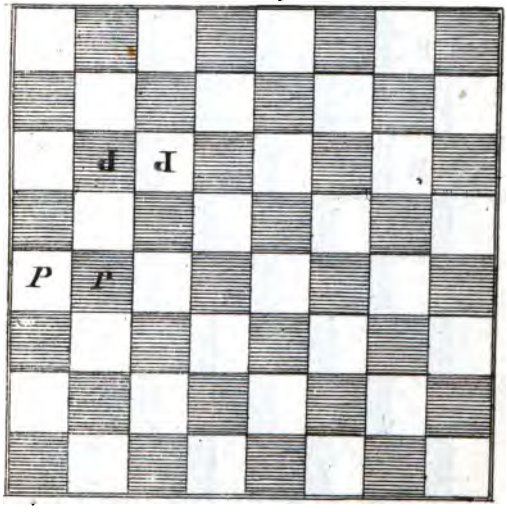


Planche 78.



NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 79.

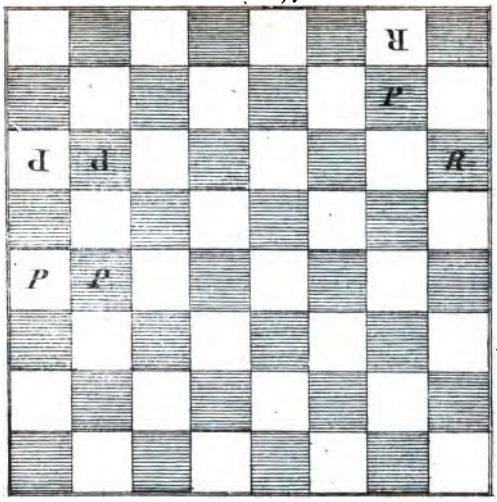
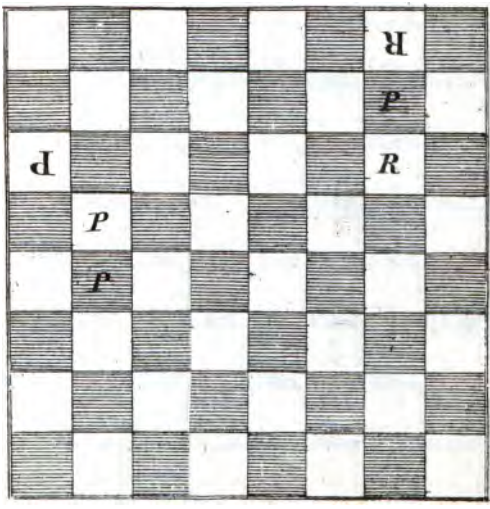


Planche 80.



THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR, LENOX AND TILDEN FOUNDATIONS

Planche 81.

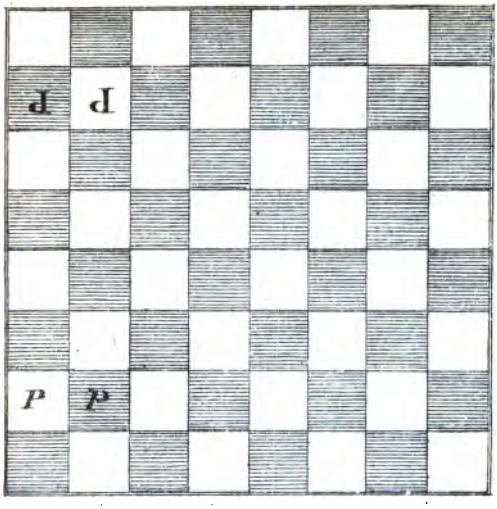
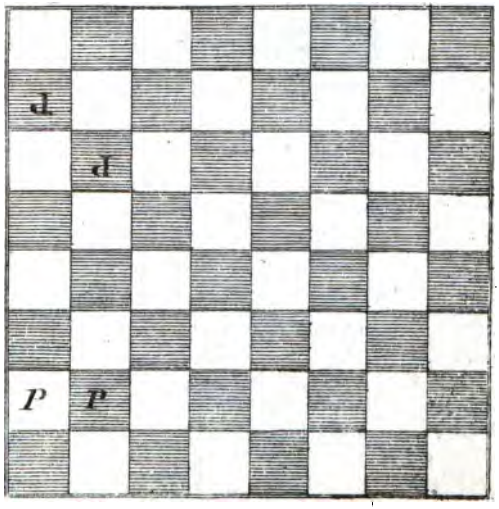


Planche 82.



[illegible]

Planche 83.

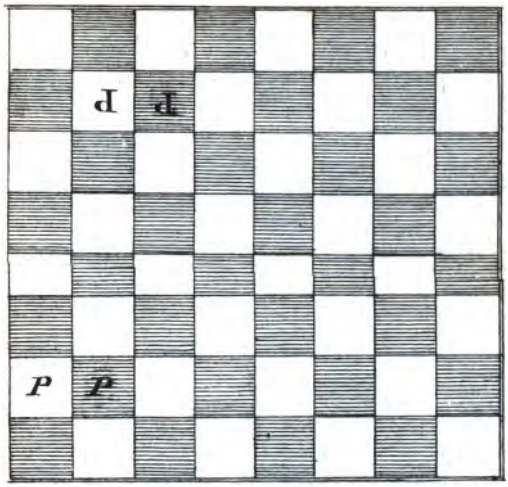


Planche 84.

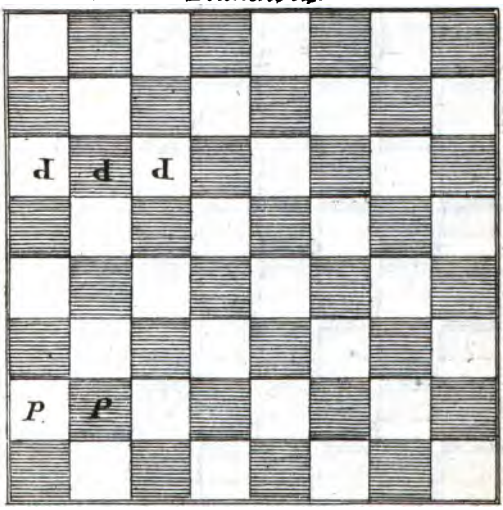


Planche 85.

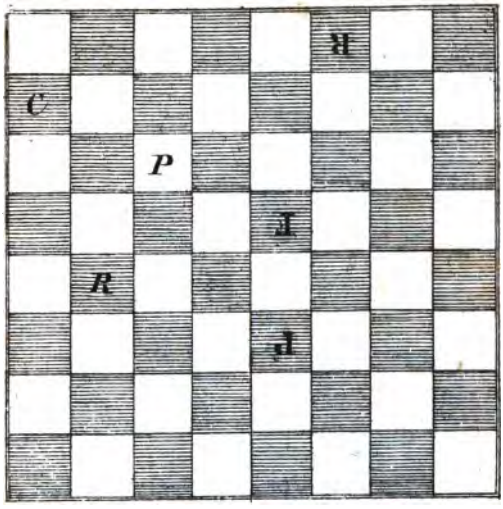


Planche 86.

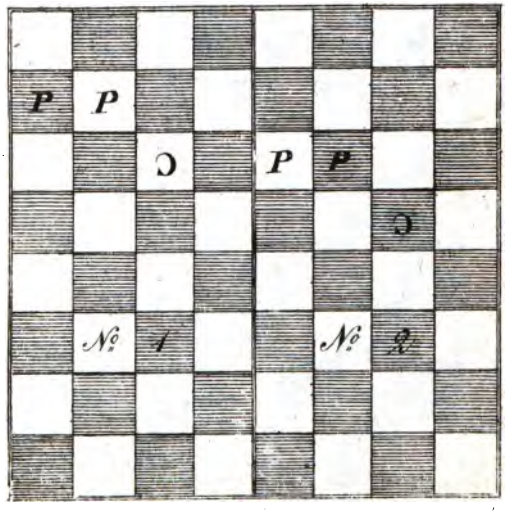


Planche 87.

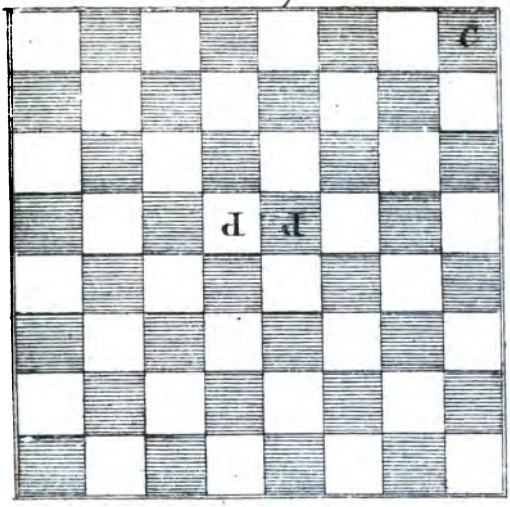
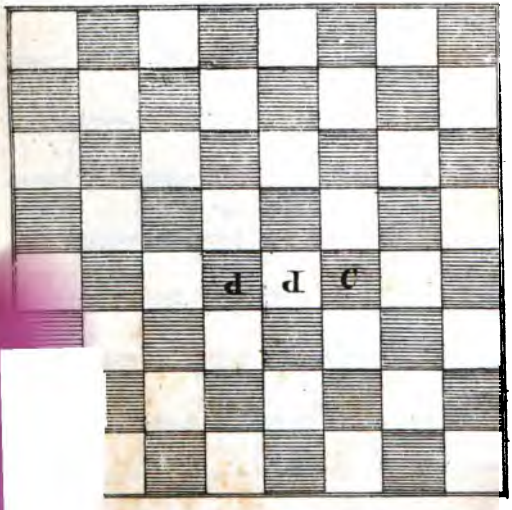


Planche 88.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 89.

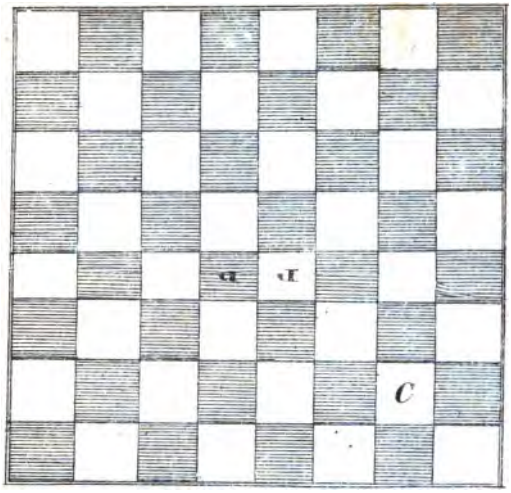
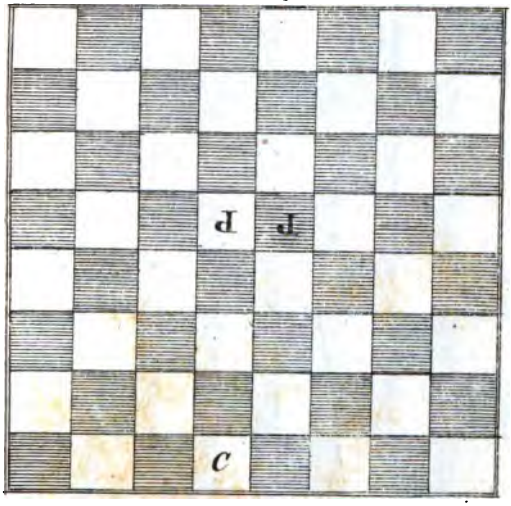


Planche 90.



THE
PUBLIC
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 91.

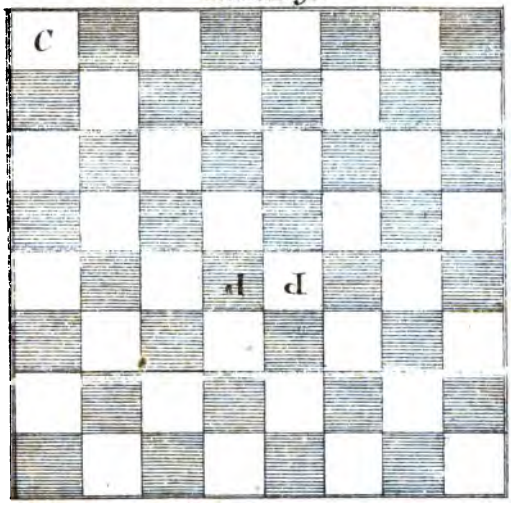
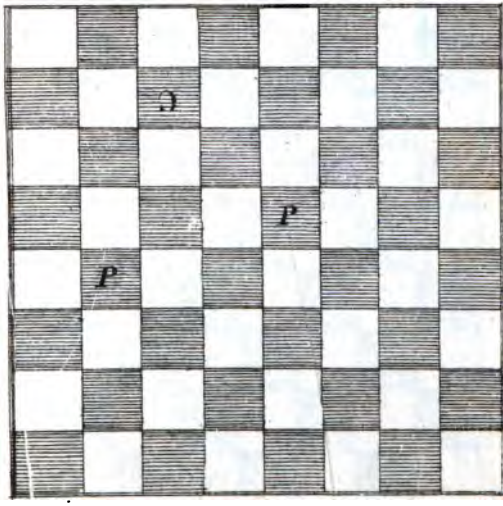


Planche 92.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 93.

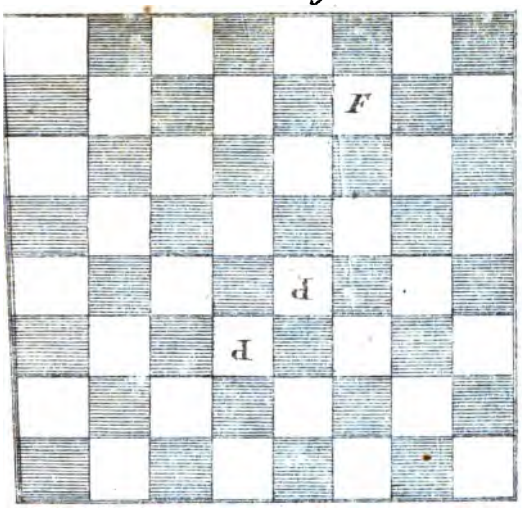


Planche 94.

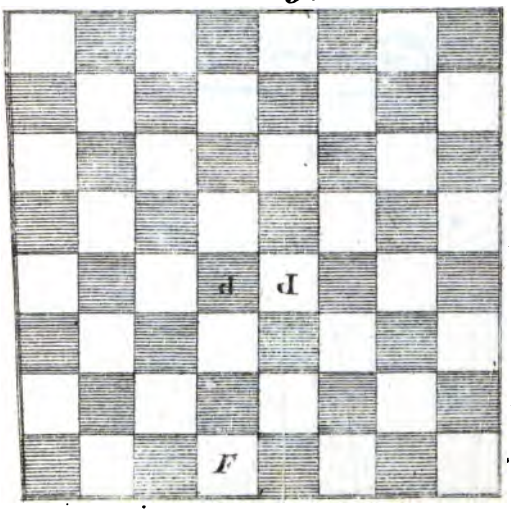


Planche 85.

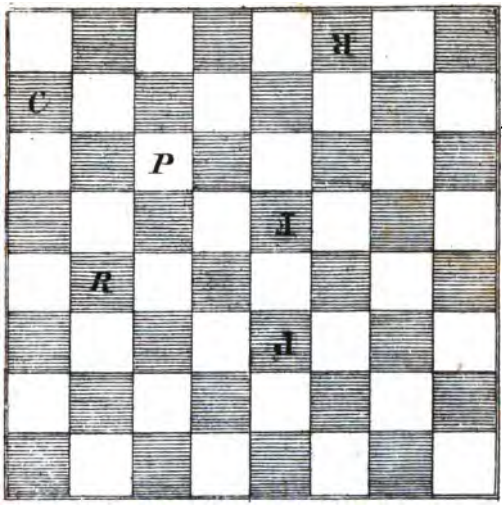
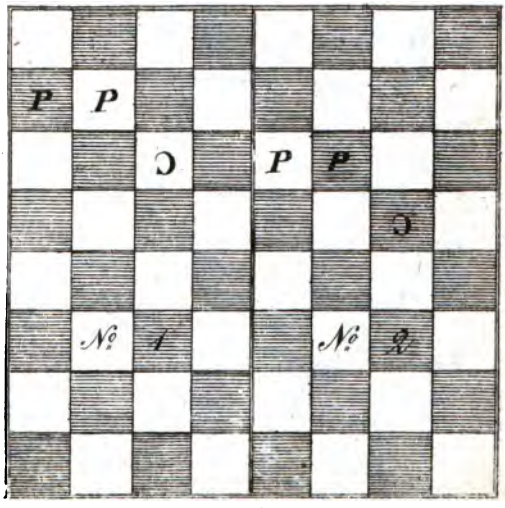


Planche 86.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 87.

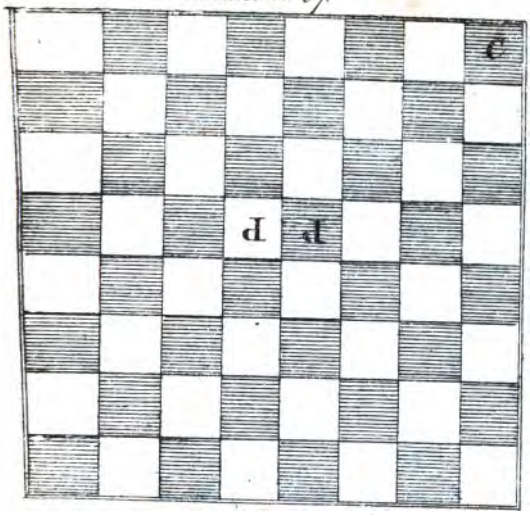


Planche 88.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 89.

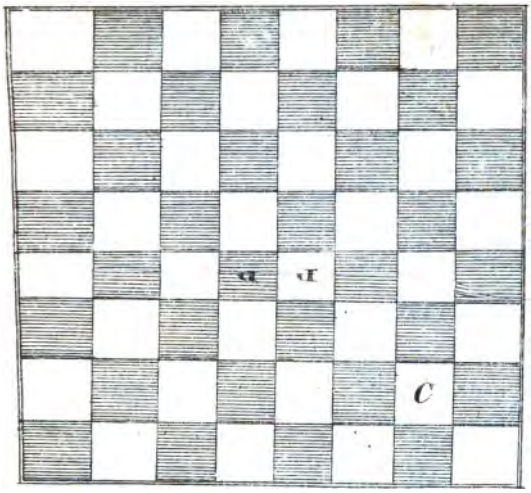
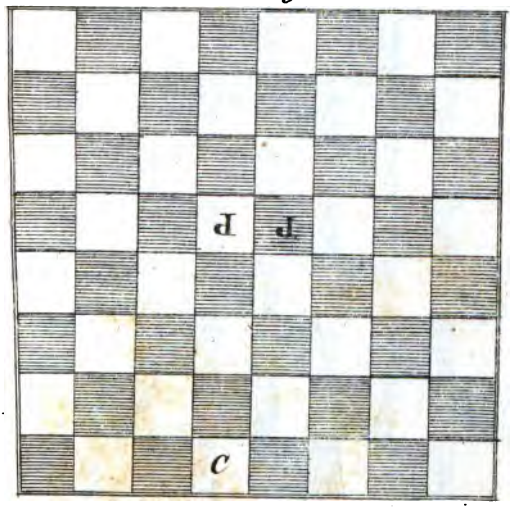


Planche 90.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 91.

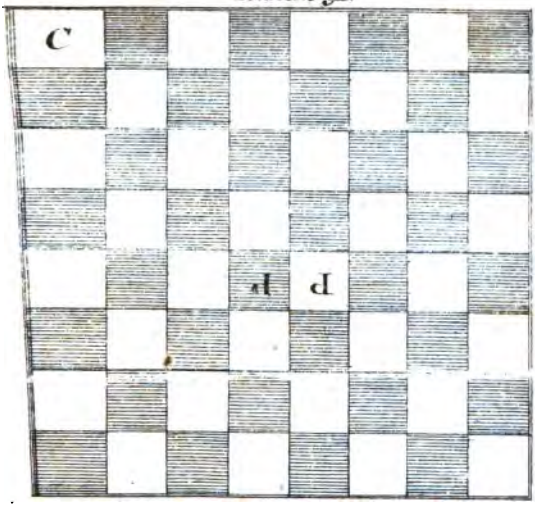
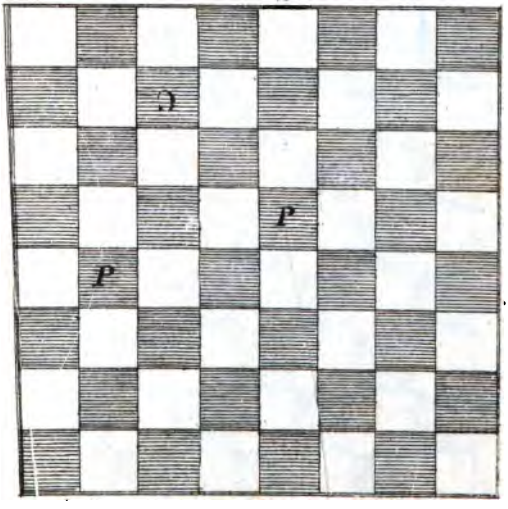


Planche 92.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 93.

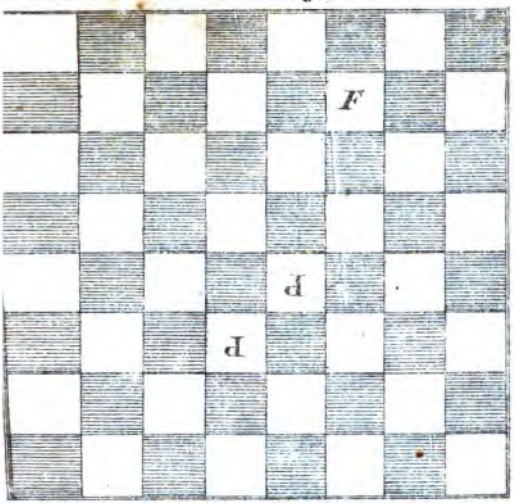
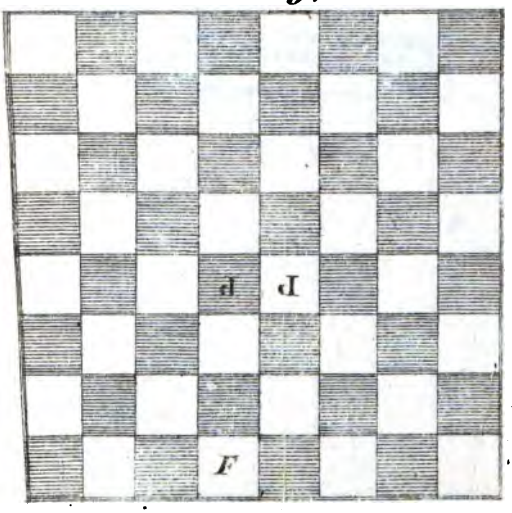


Planche 94.



[illegible]
[illegible]
[illegible]

Planche 95.

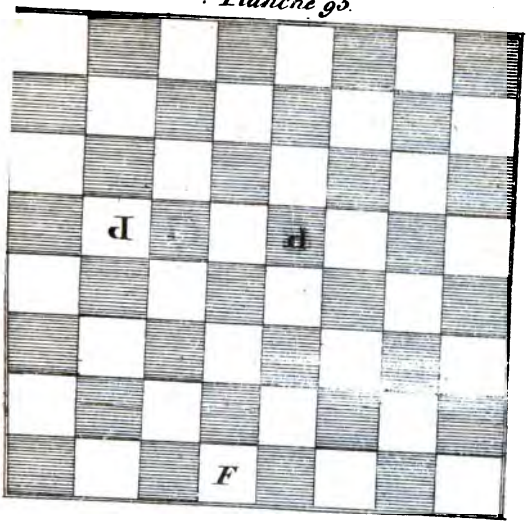
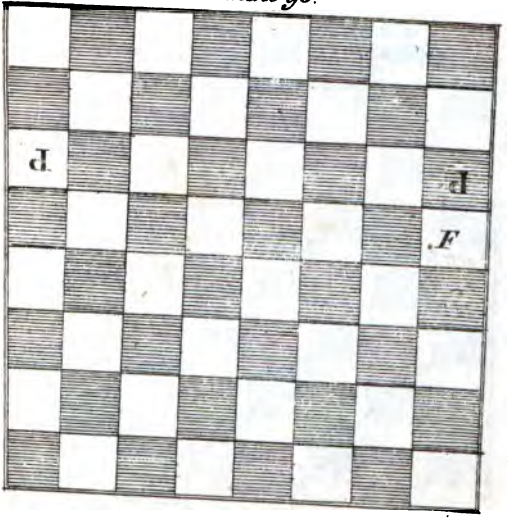


Planche 96.



[illegible]

Planche 97.

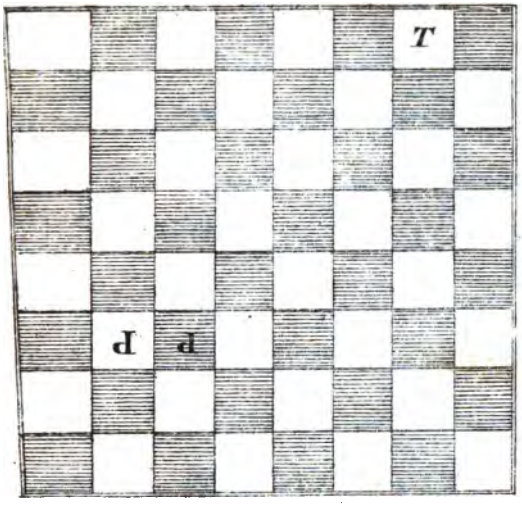
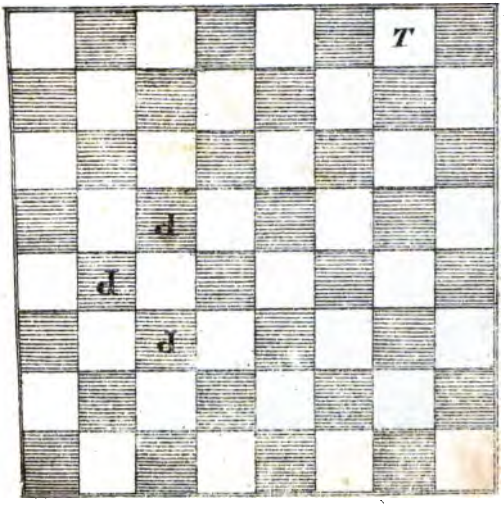


Planche 98.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 99.

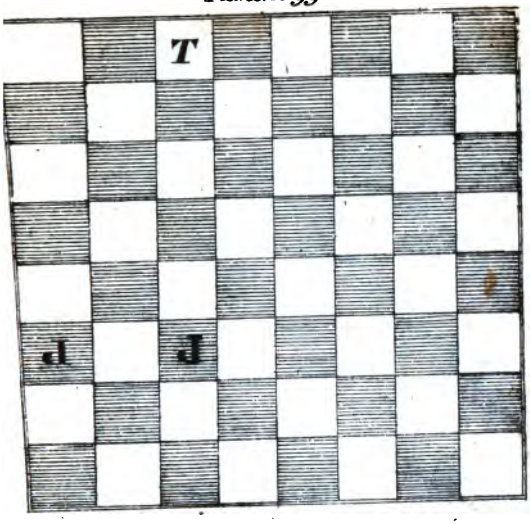
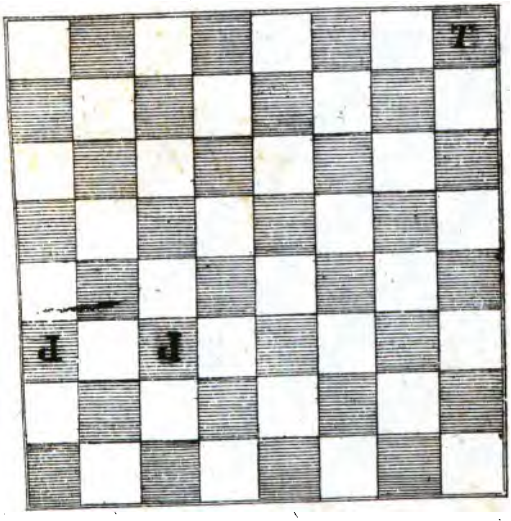


Planche 100.



THE UNIVERSITY OF CHICAGO LIBRARY

Planche 101.

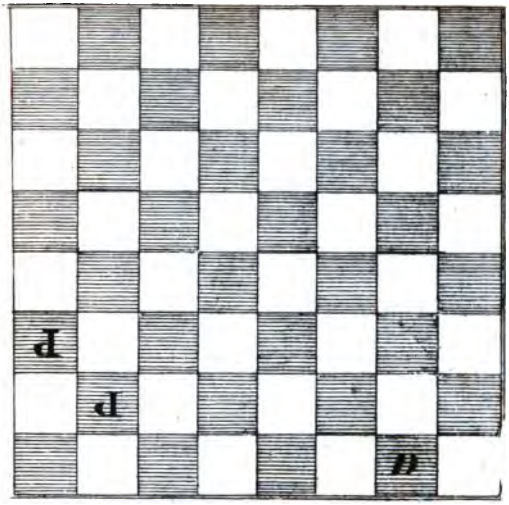
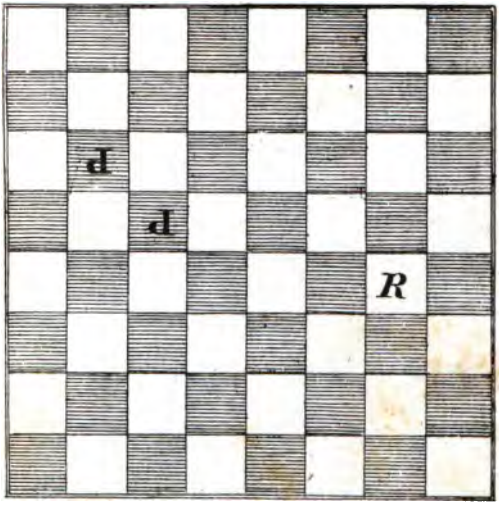


Planche 102.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 103.

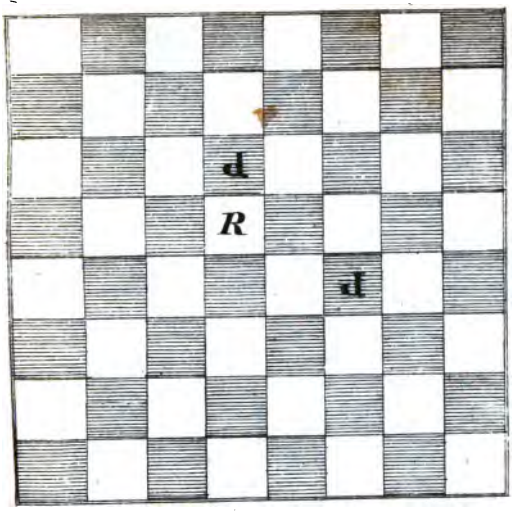
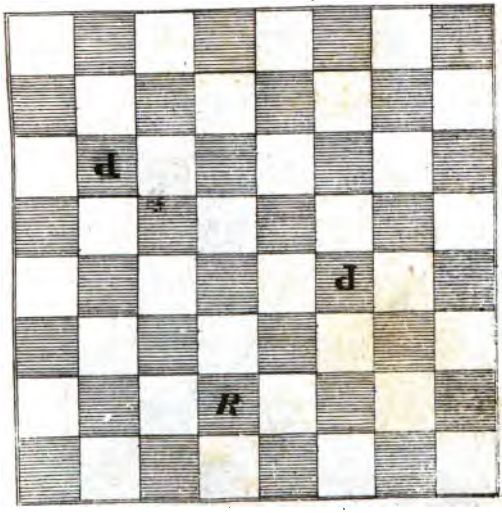


Planche 104.



[illegible]

Planche 105.

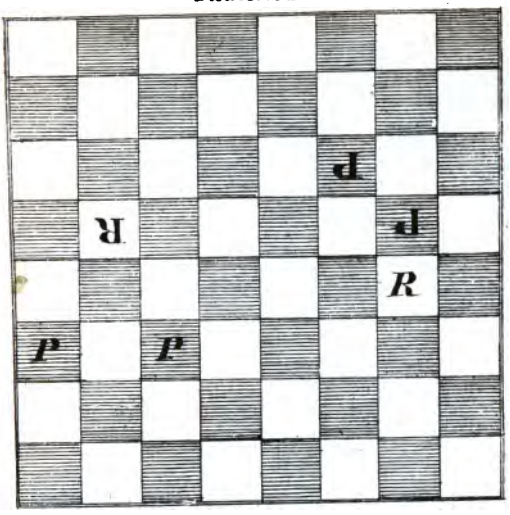


Planche 106.

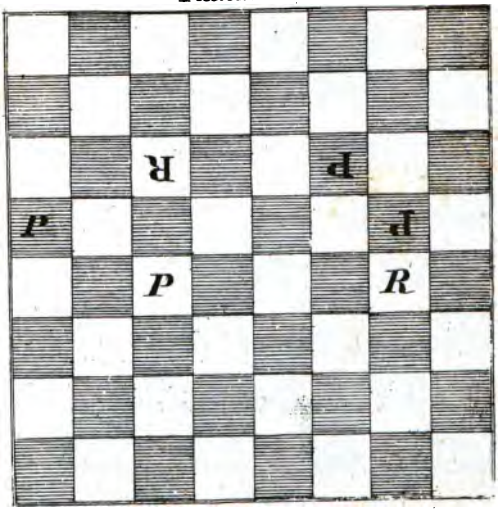


Planche 107.

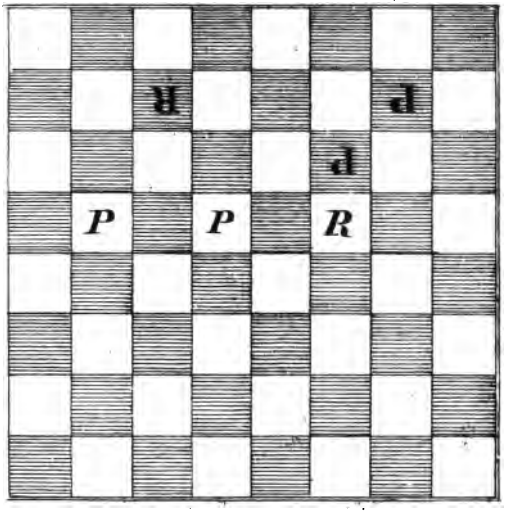


Planche 108.

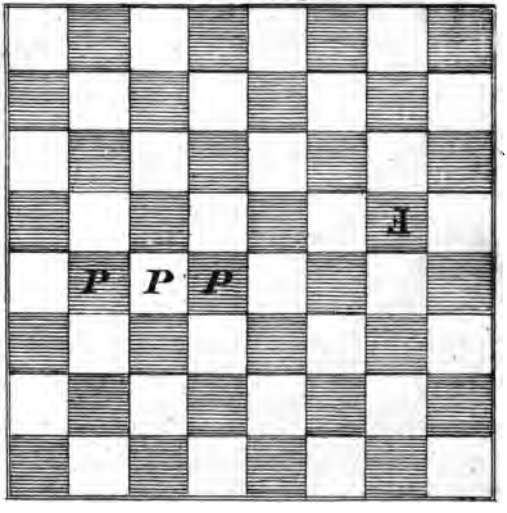


Planche 109.

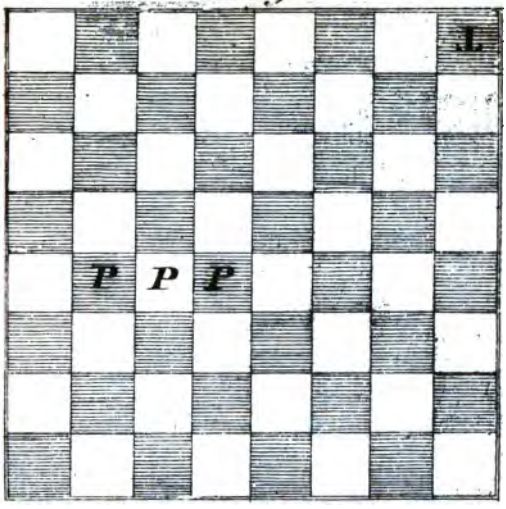


Planche 110.

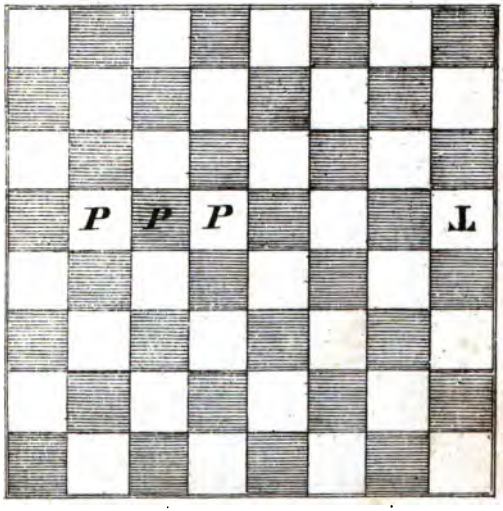


Planche III

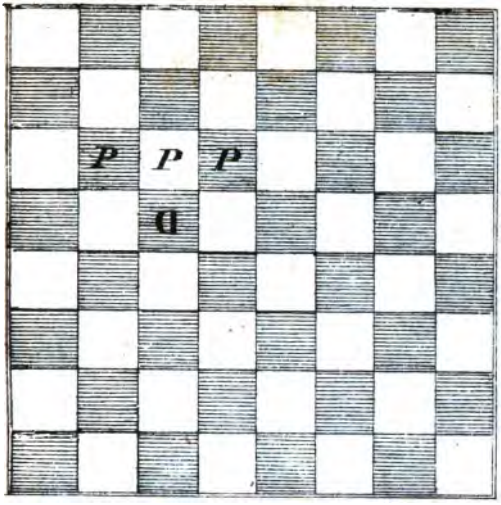
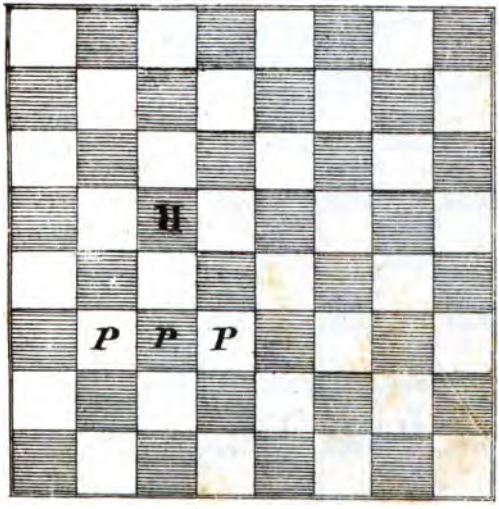


Planche IV.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 113.

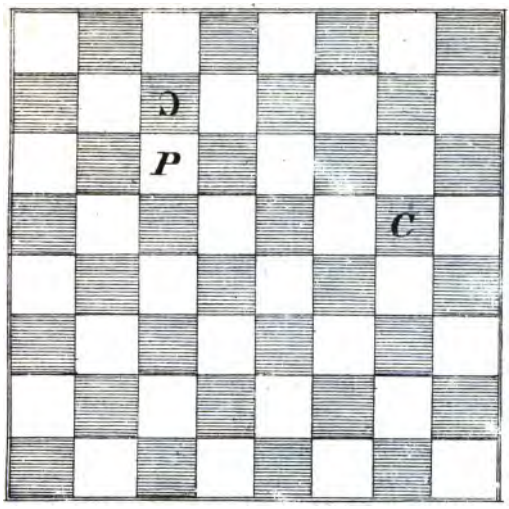
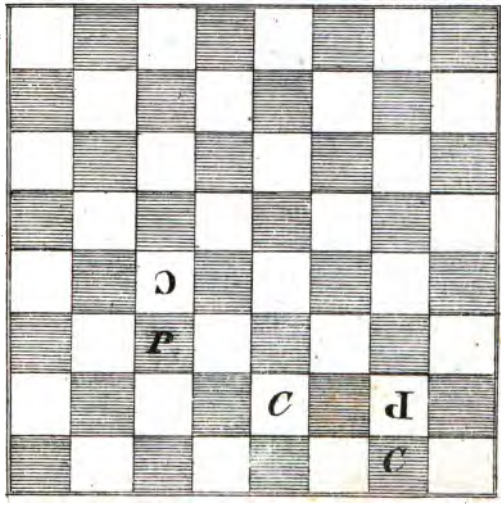


Planche 114.



LIBRARY
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche n° 5

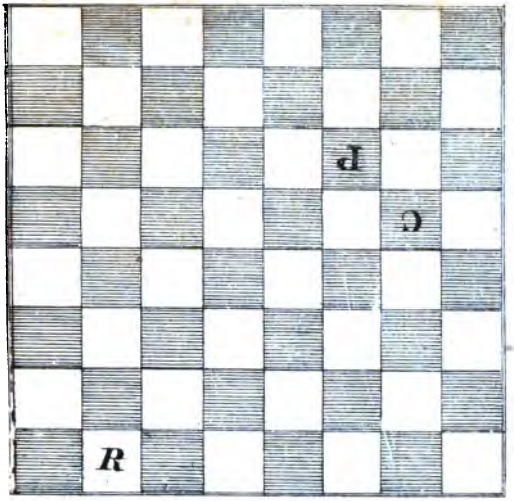
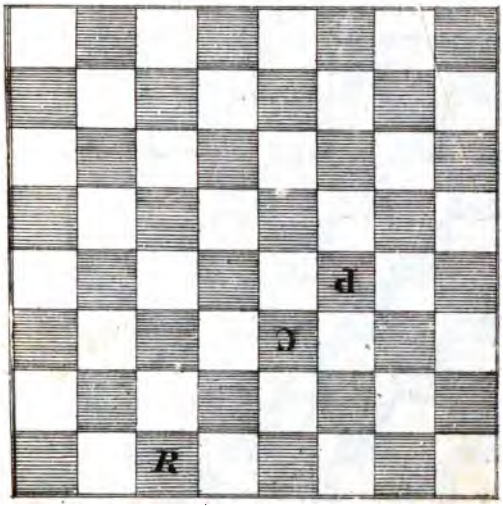


Planche n° 6.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 117.

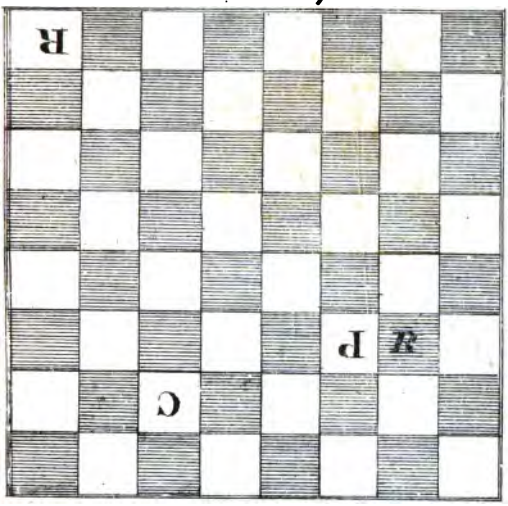
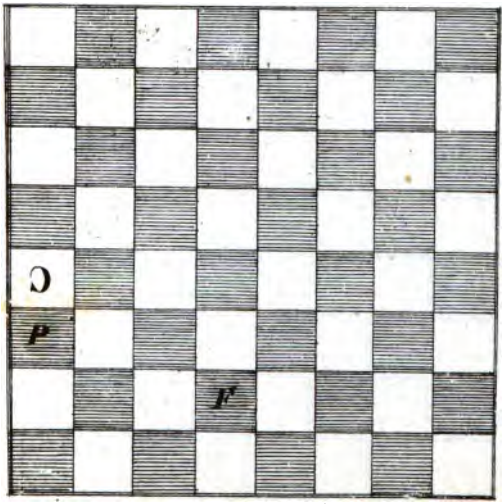


Planche 118.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

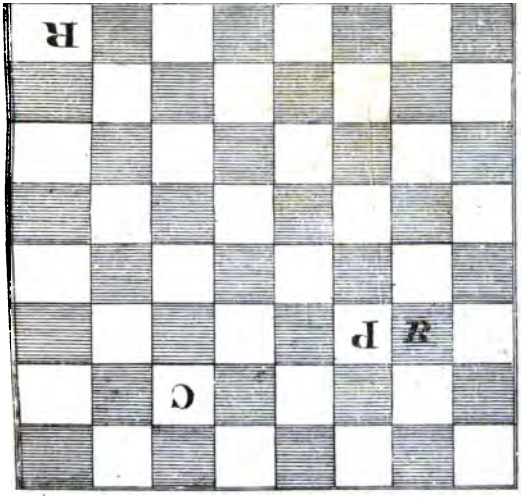


Planche III 8.

Planche 119.

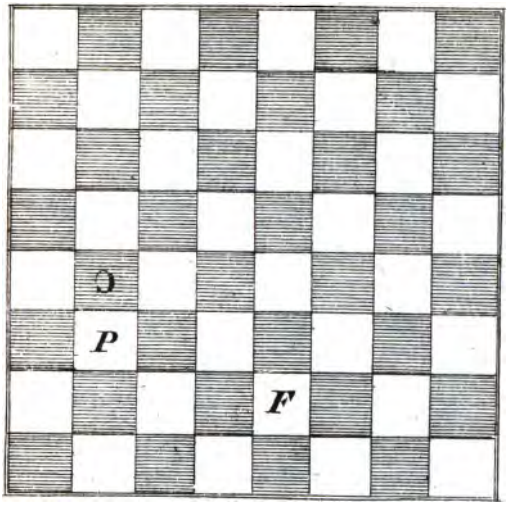


Planche 120.

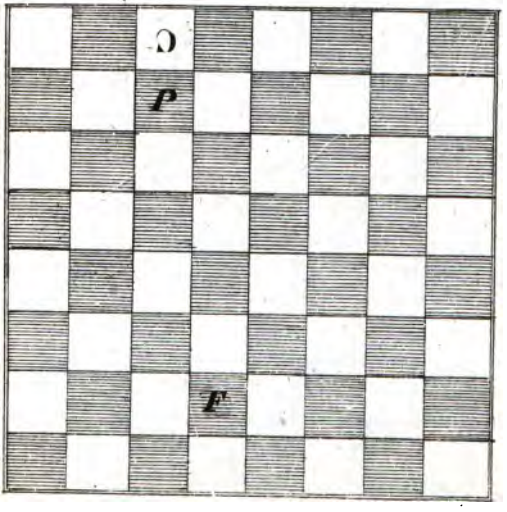


Planche 121.

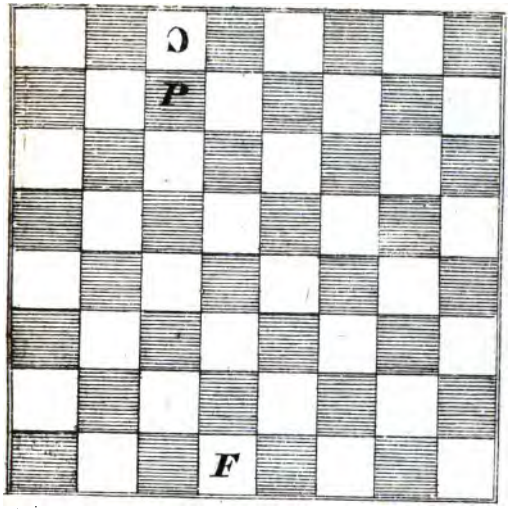
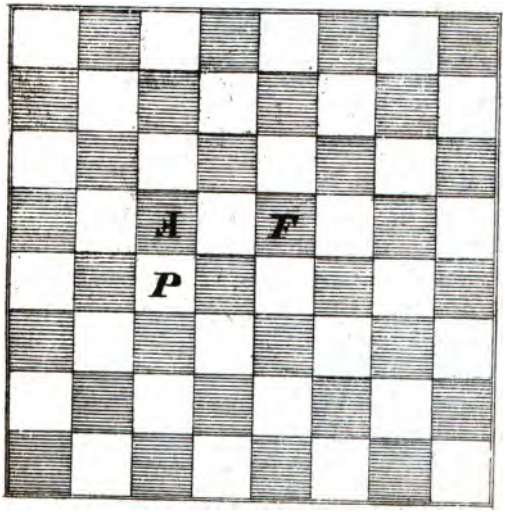


Planche 122.



NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 123.

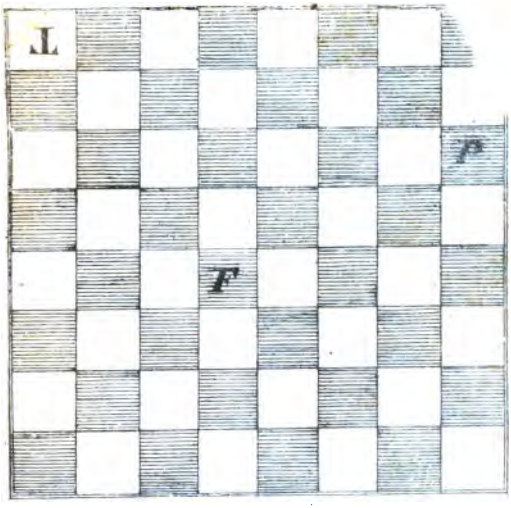
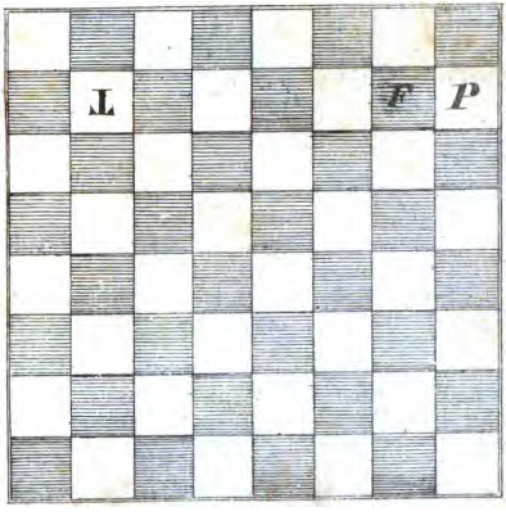


Planche 124.



THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR, LENOX AND TILDEN FOUNDATIONS

Planche 115

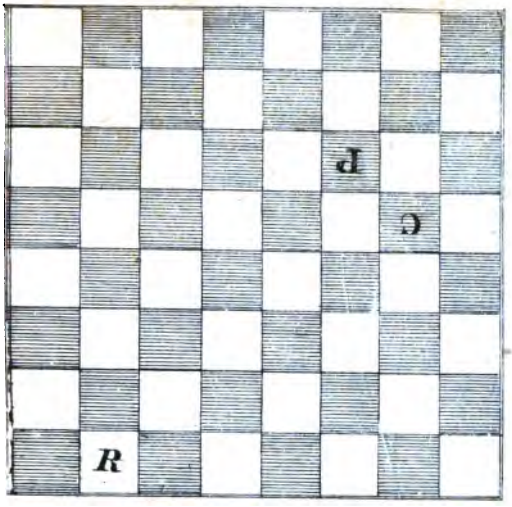
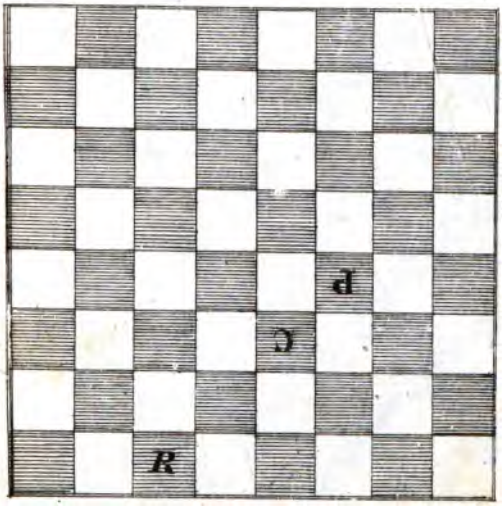


Planche 116.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 117.

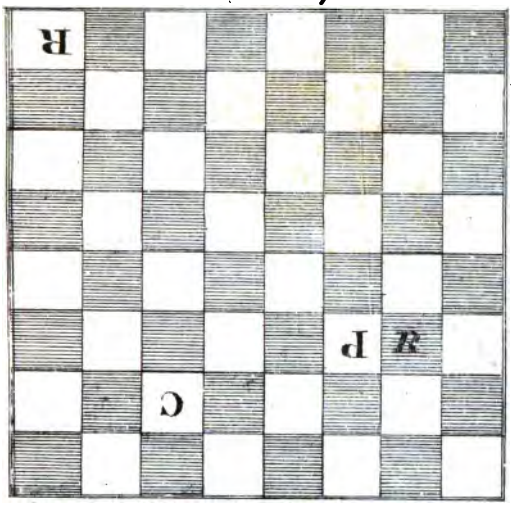


Planche 118.

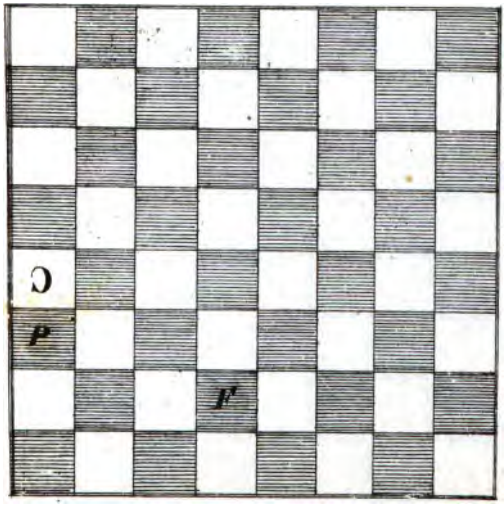


Planche 109.

Planche 110.

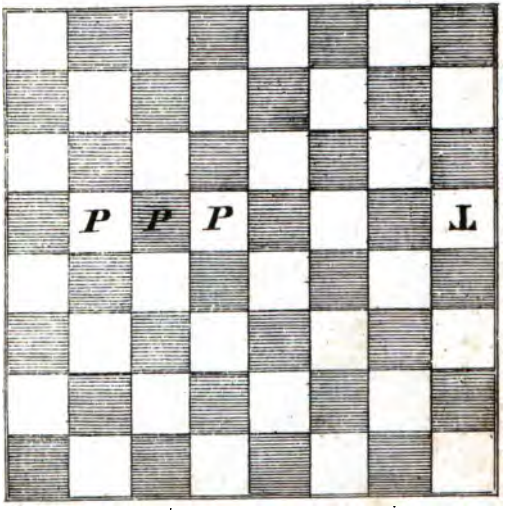


Planche III

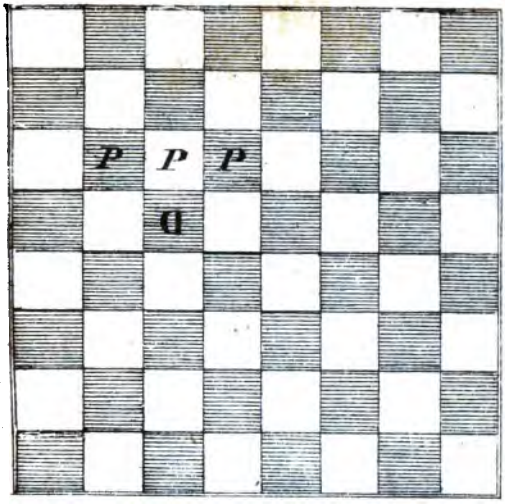
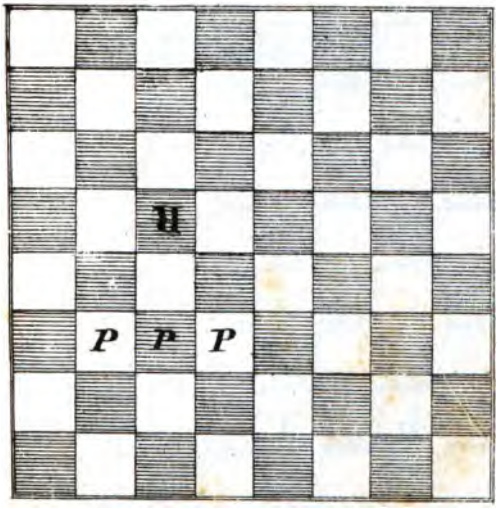


Planche IV.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 113.

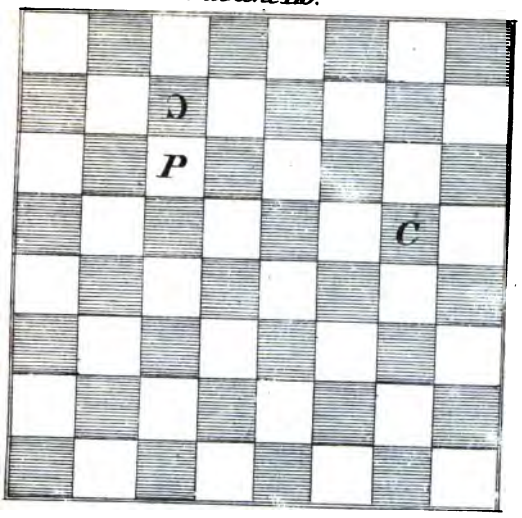
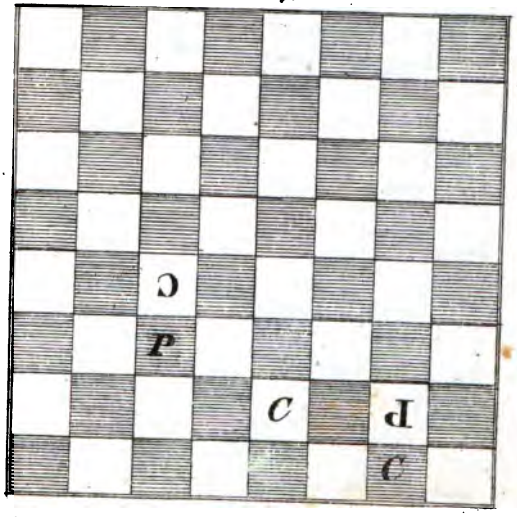


Planche 114.



THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR, LENOX AND TILDEN FOUNDATIONS

Planche n° 5

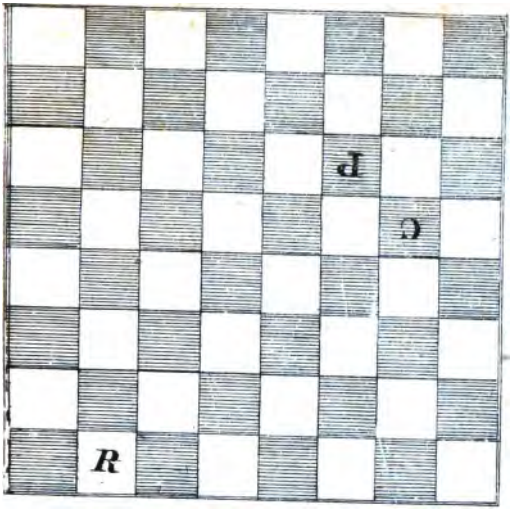
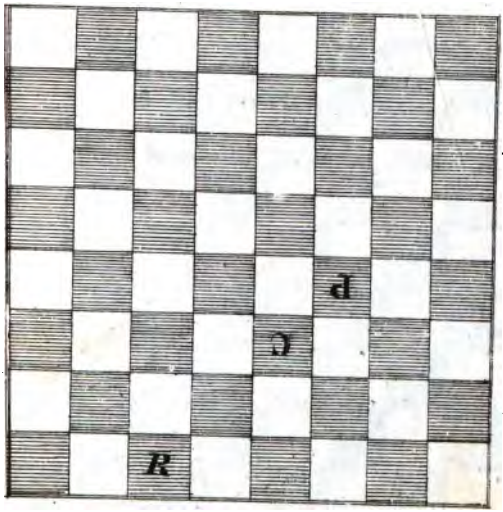


Planche n° 6.



NEW YORK
LIBRARY
AND
NATIONS

Planche 117.

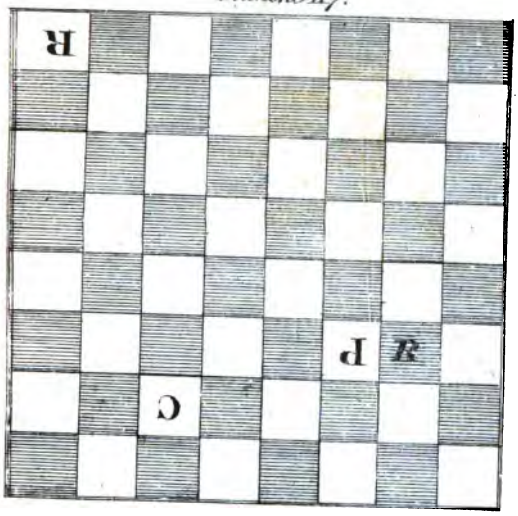


Planche 118.

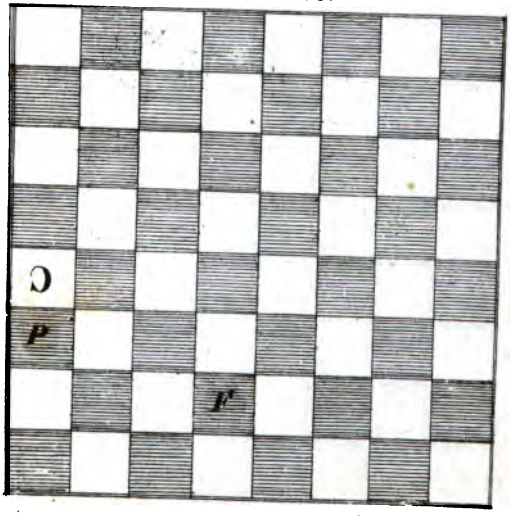


Planche 119.

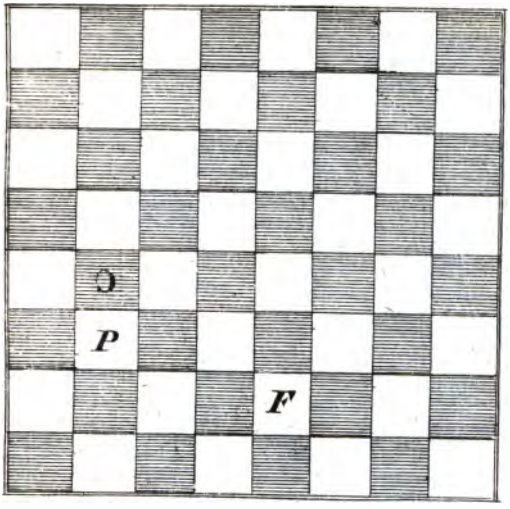
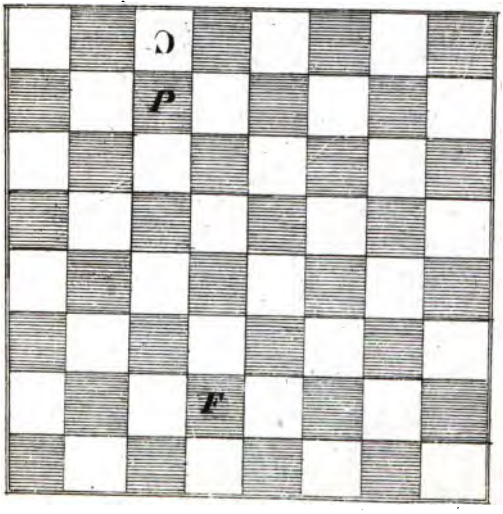


Planche 120.



AND
FOUNDATIONS

Planche 121.

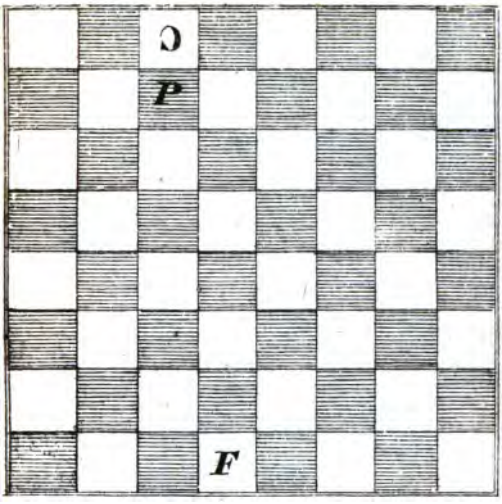
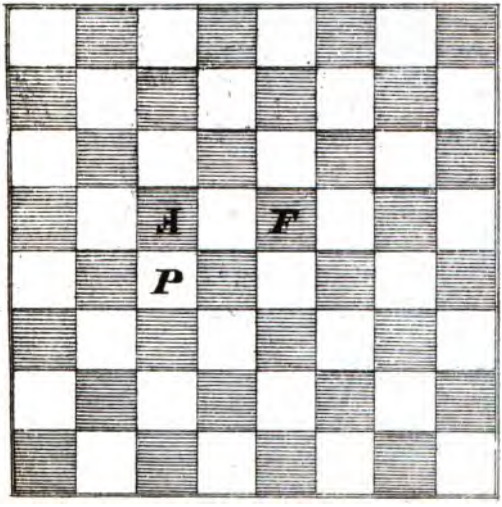


Planche 122.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 123.

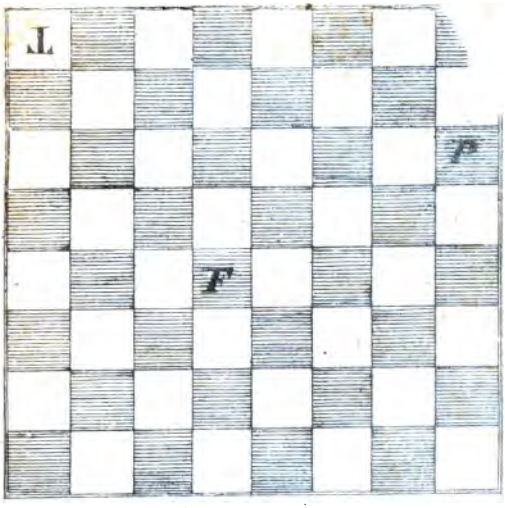
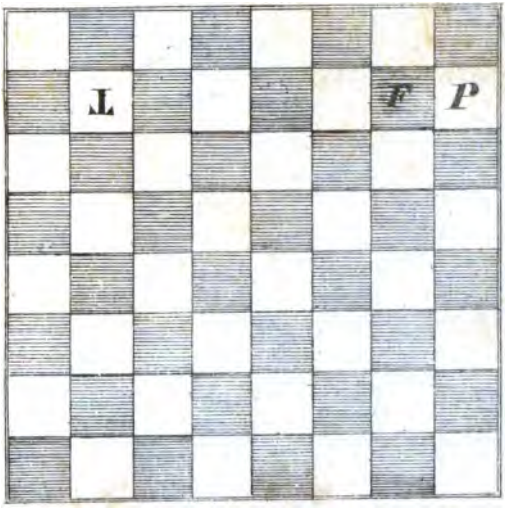


Planche 124.



RARY
AND
TIONS

Planche 125.

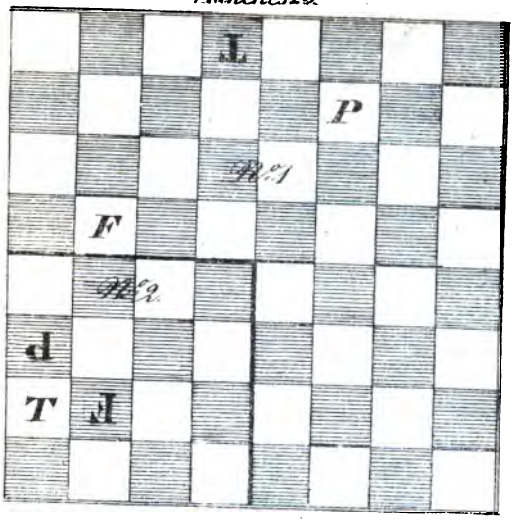
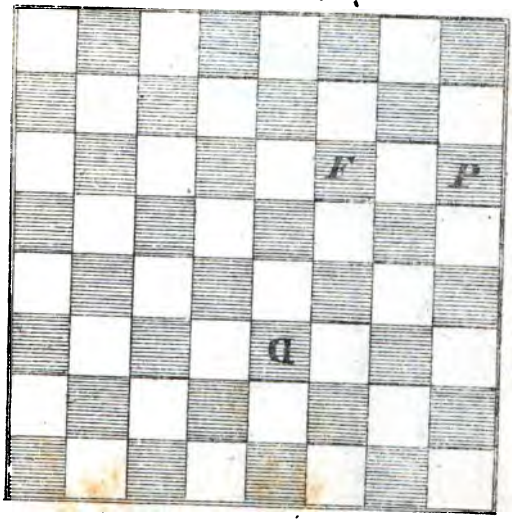


Planche 126.



LIBRARY

AND
FOUNDATIONS

Planche 127.

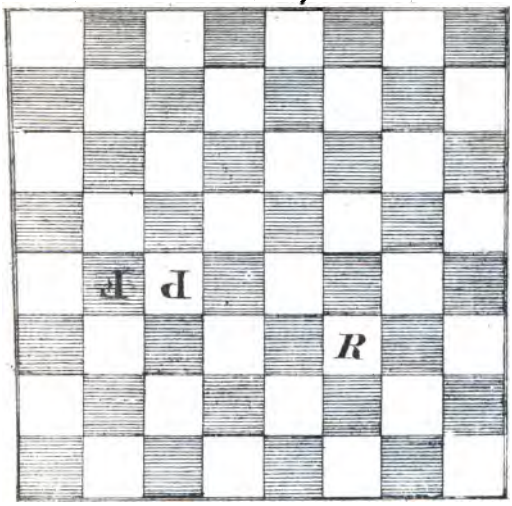
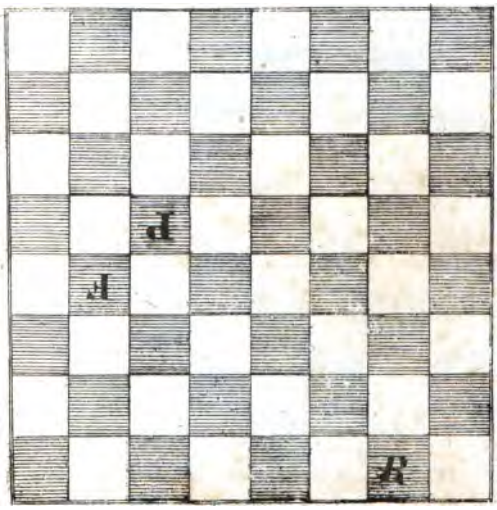


Planche 128.



SCIENCE AND
EDUCATION

Planche 129.

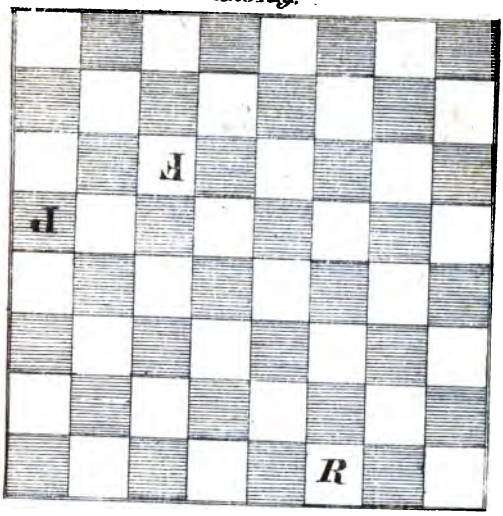
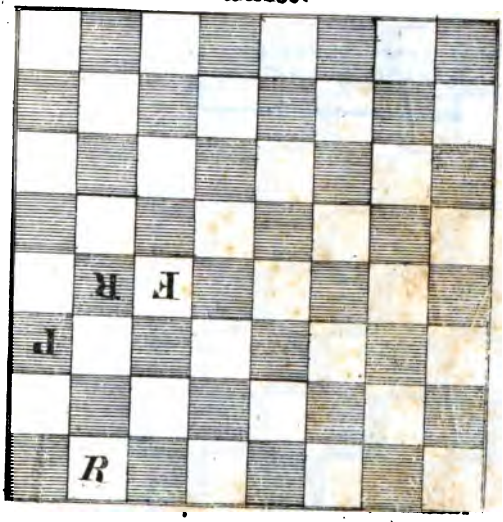


Planche 130.



[illegible] LENOX AND
[illegible] FOUNDATIONS

Planche 131

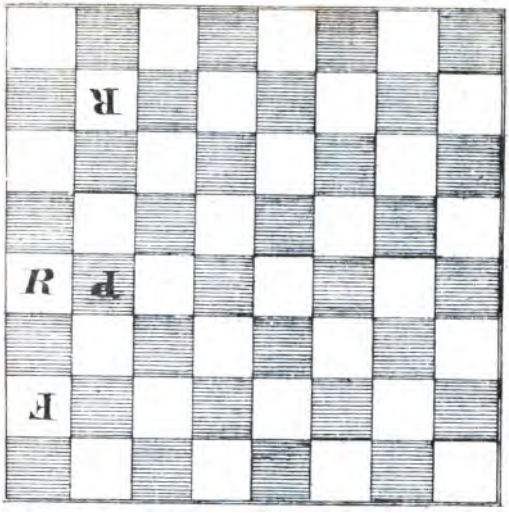
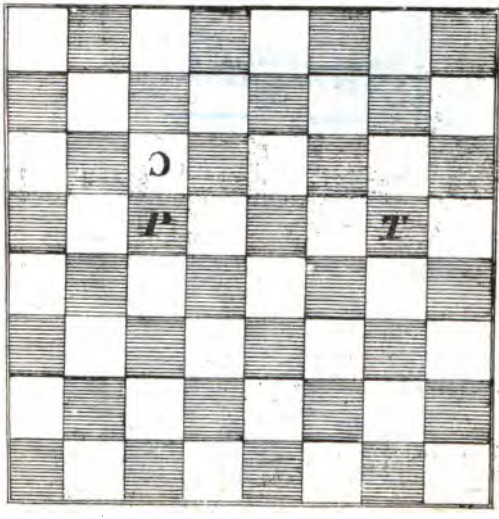


Planche 132.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

N° 2. Planche 133. N° 3.

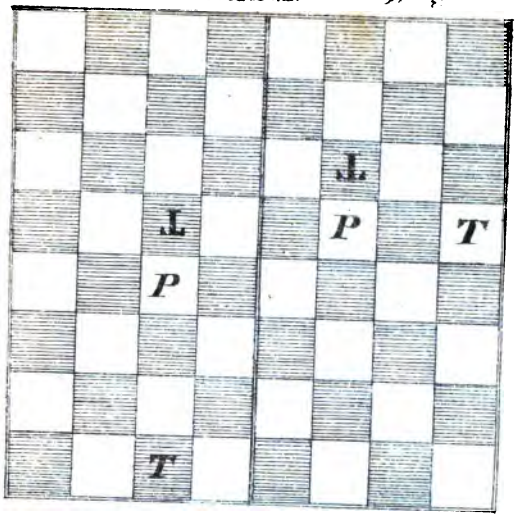
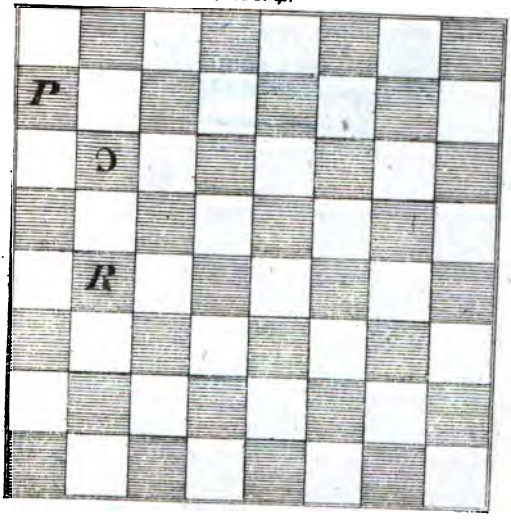


Planche 134.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 35.

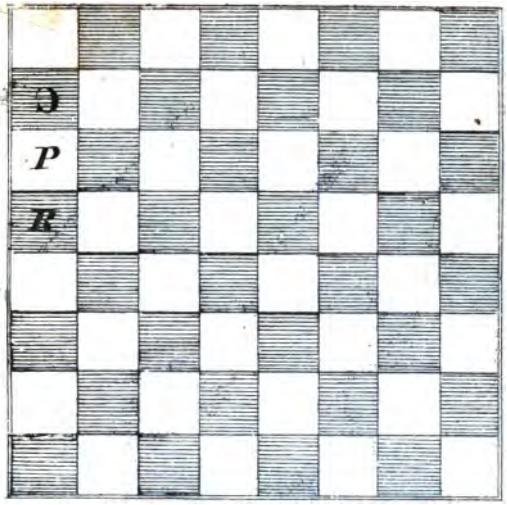


Planche 36.

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 137.

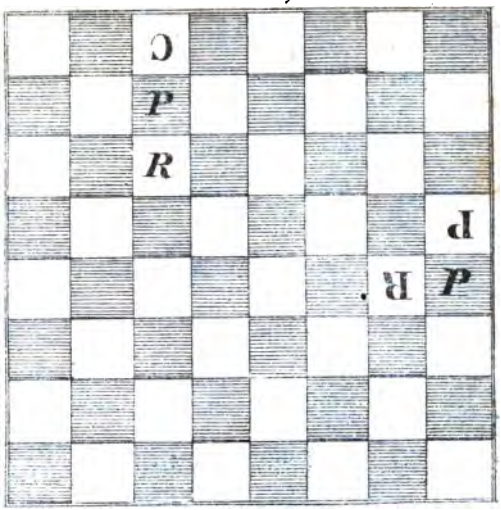
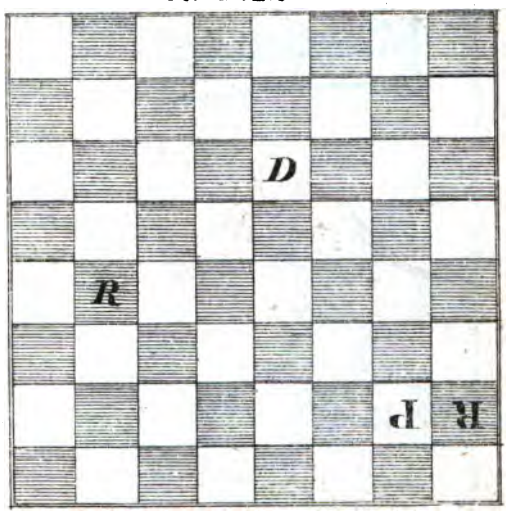


Planche 138.



ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 139.

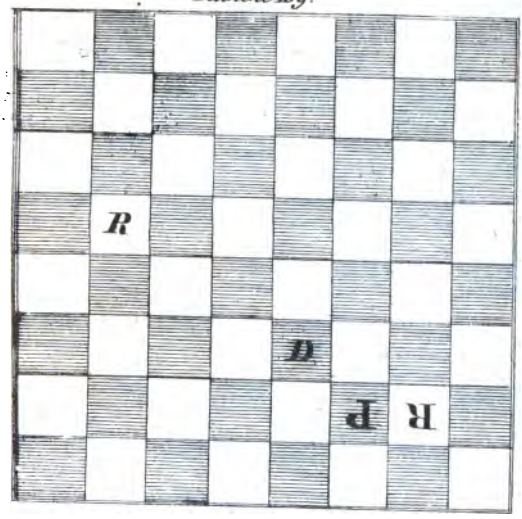
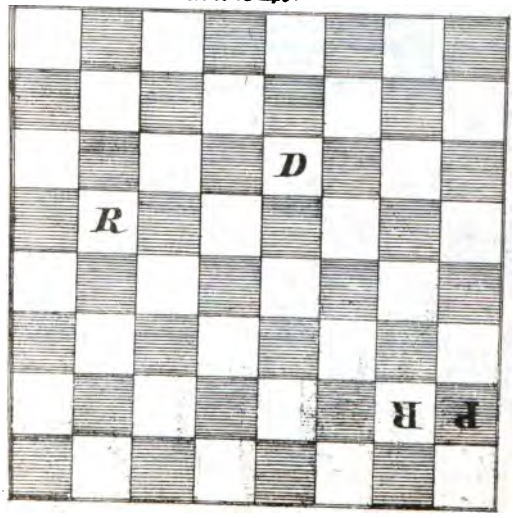


Planche 140.



ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 141-N°1.

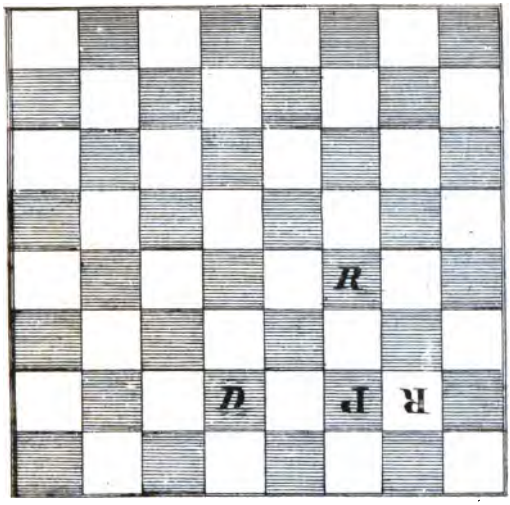


Planche 141-N°2.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 142 N° 1

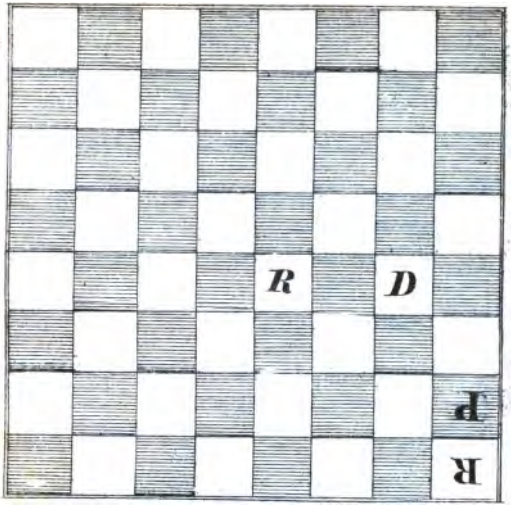
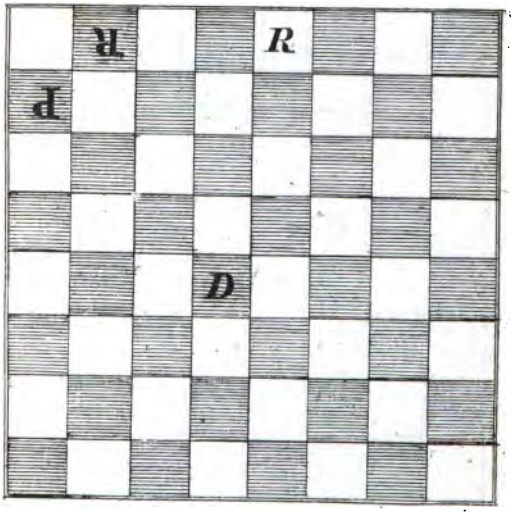


Planche 142 - N° 2



YORK
LIBRARY
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 143 - N°1.

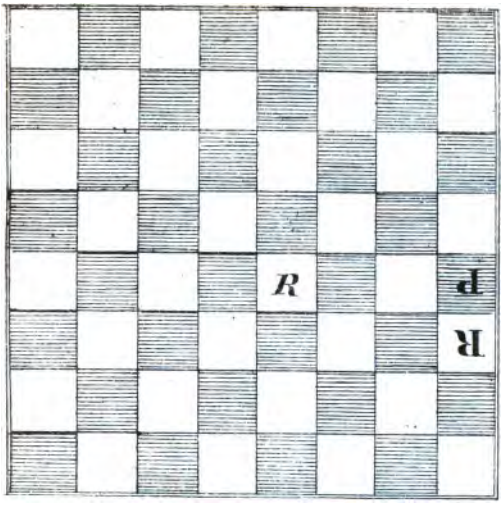
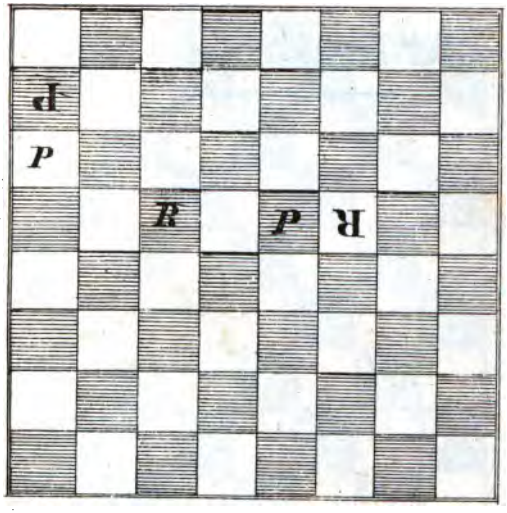


Planche 143 - N°2



ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 143. N°3.

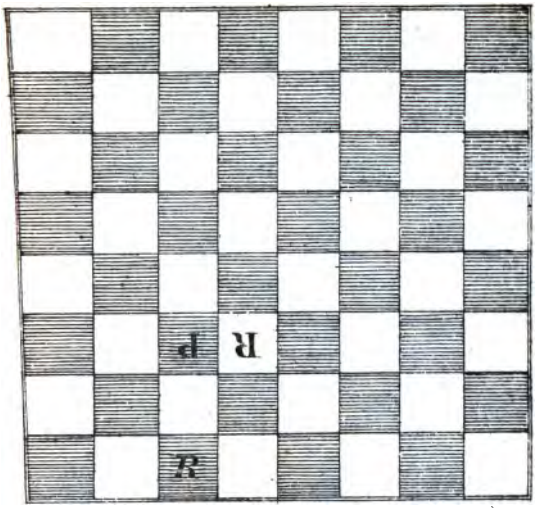
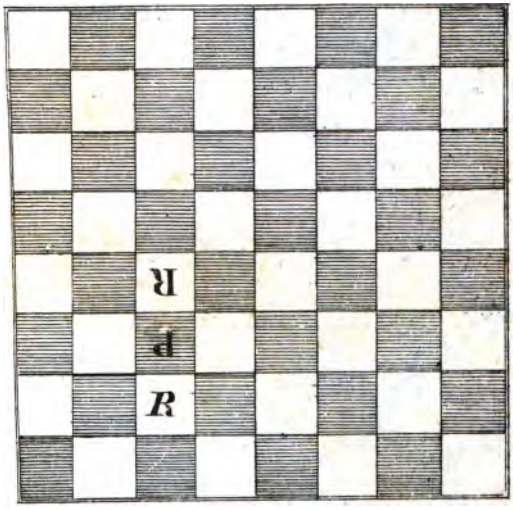


Planche 144.



LIBRARY

Planche 145.

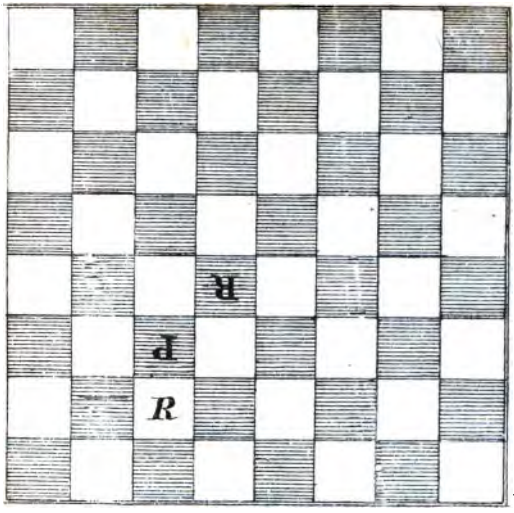
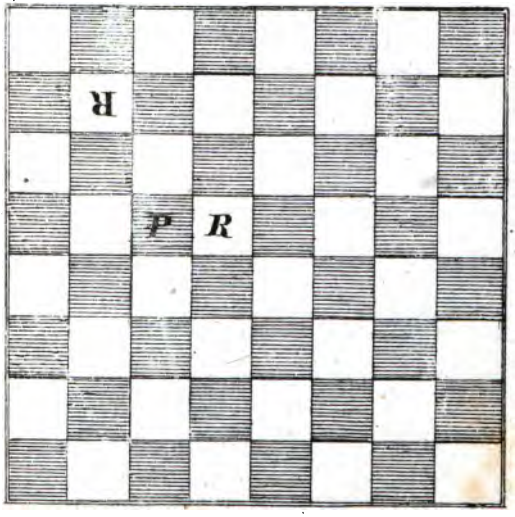


Planche 146 N°1.



[illegible]

Planche 146. N.° 2.

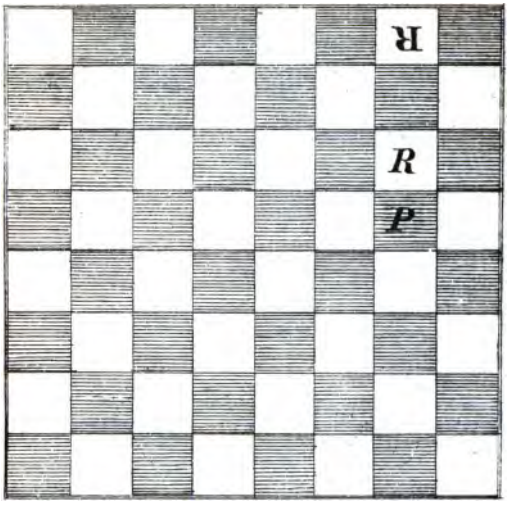


Planche 147. N.° 1.

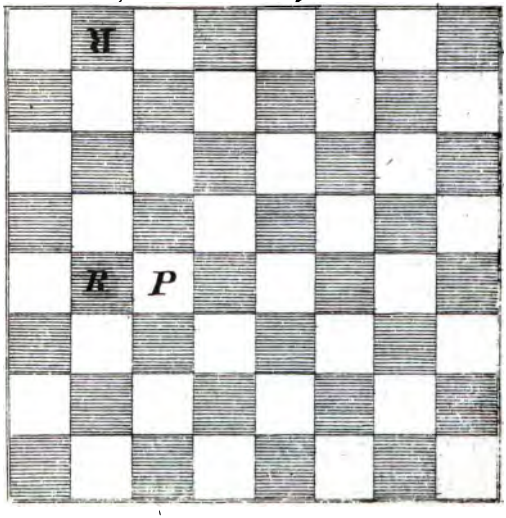


Planche 147. N°2.

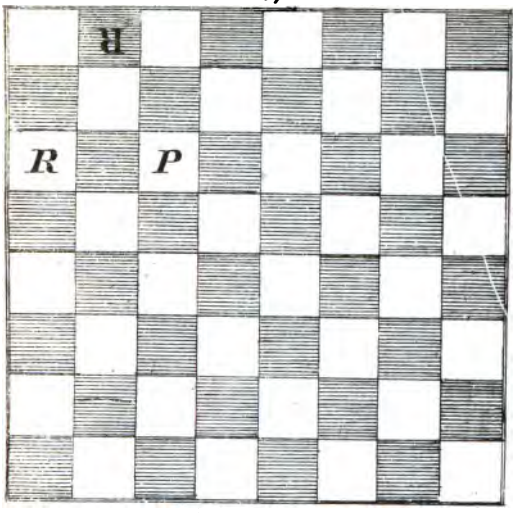
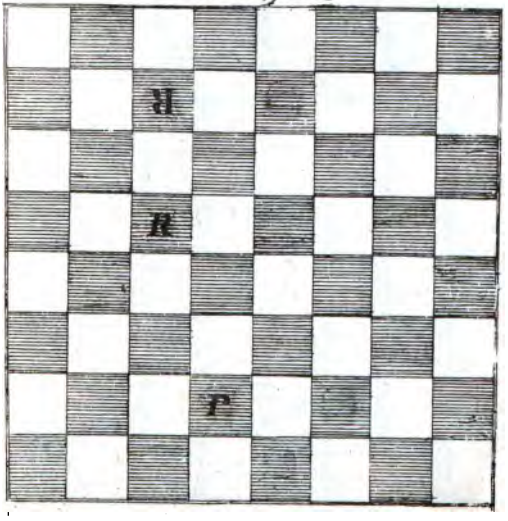


Planche 147. N°3.



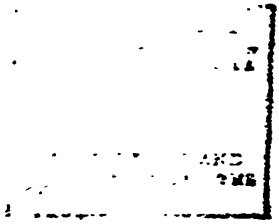


Planche 148.

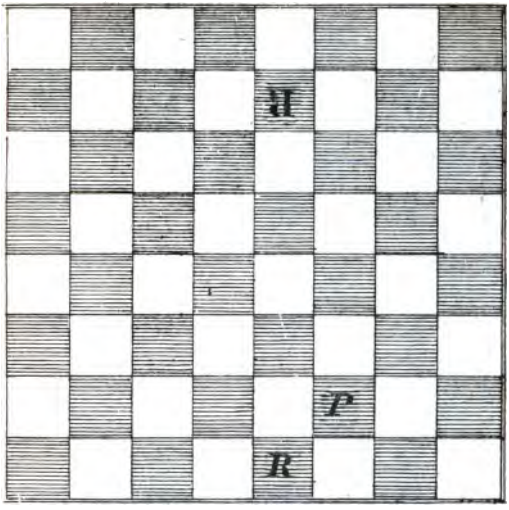
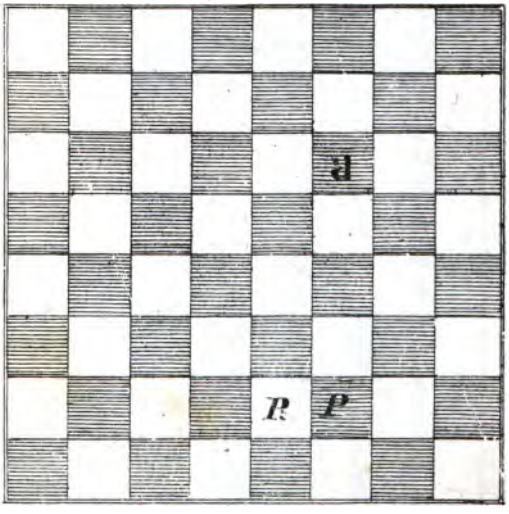


Planche 149.



[illegible] AND
[illegible] DATIONS

Planche 50.

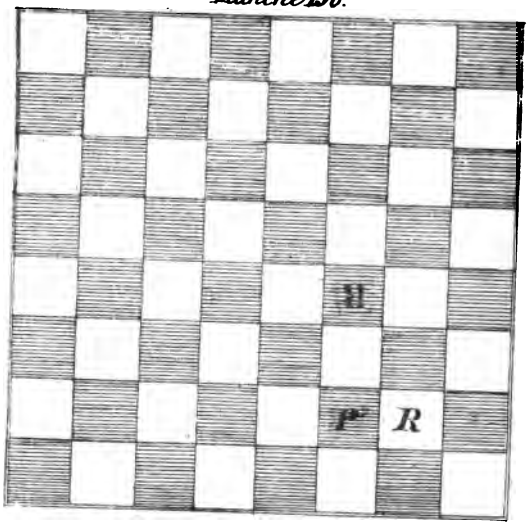
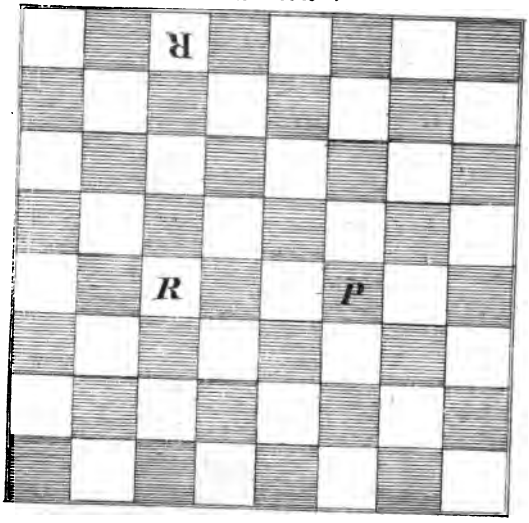


Planche 51.



NEW YORK

Planche 52 N.° 1.

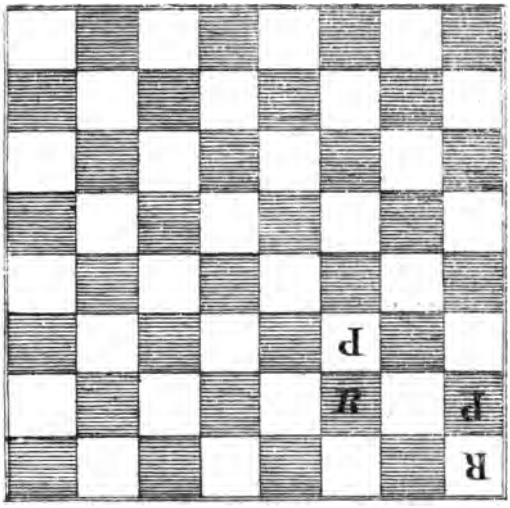
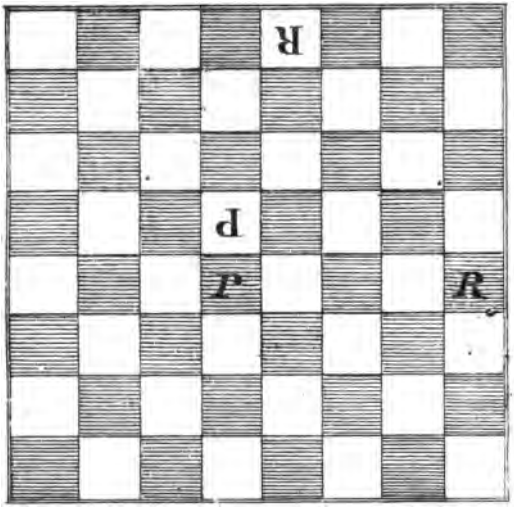


Planche 52. N.° 2.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 153.

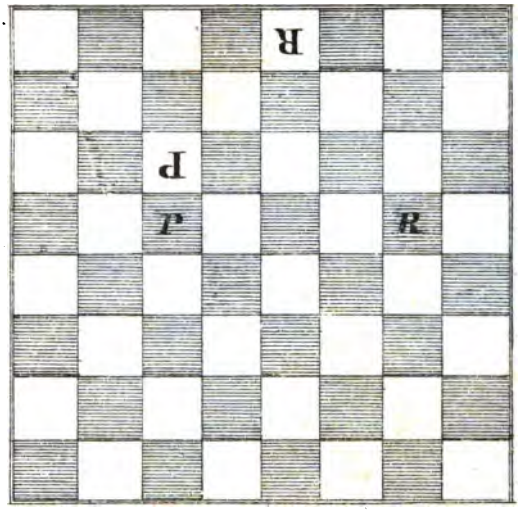
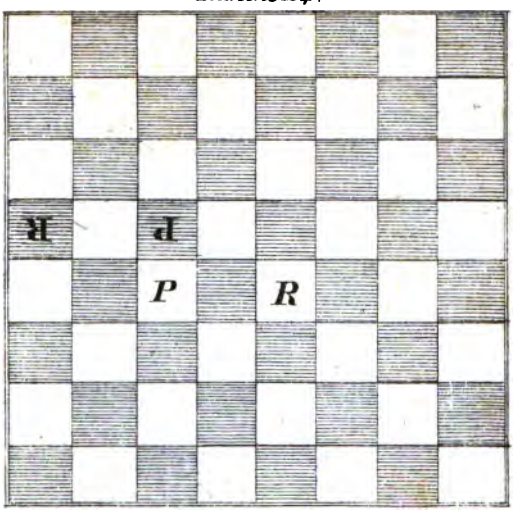


Planche 154.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
ASTOR

Planche 155.

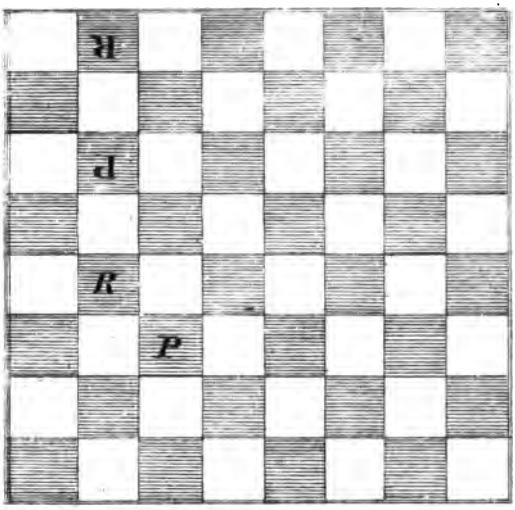
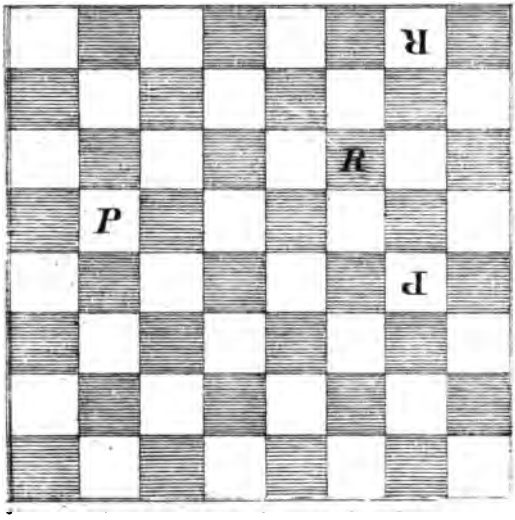


Planche 156.



NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 157.

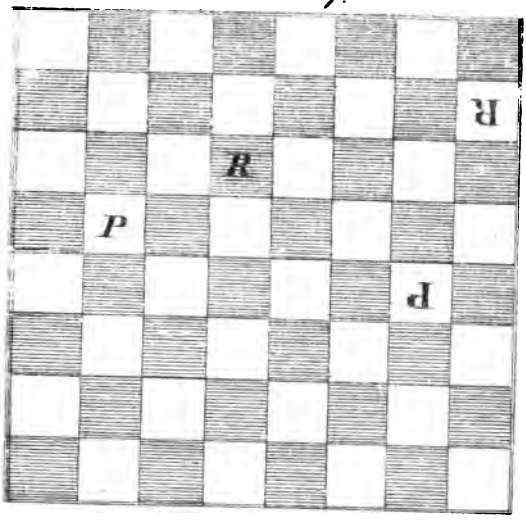
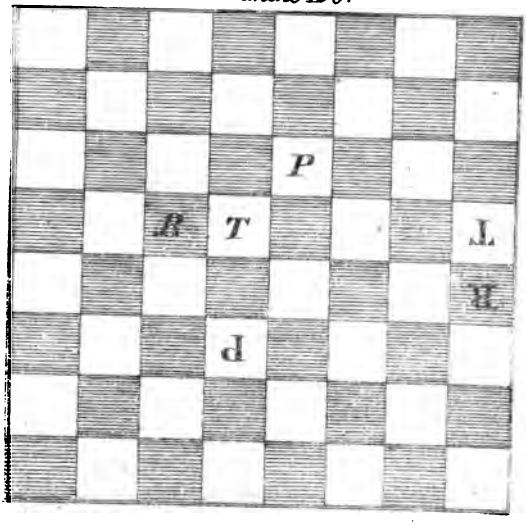


Planche 158.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND TILDEN FOUNDATIONS

Planche 159.

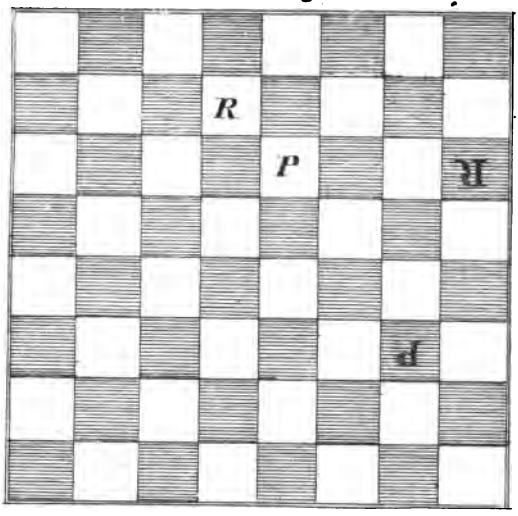
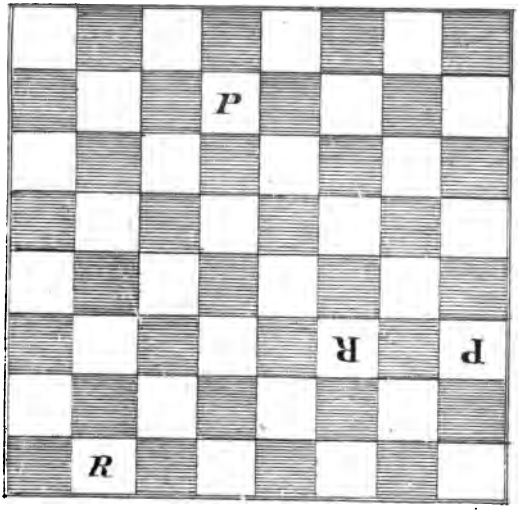


Planche 160 et 161.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 162.

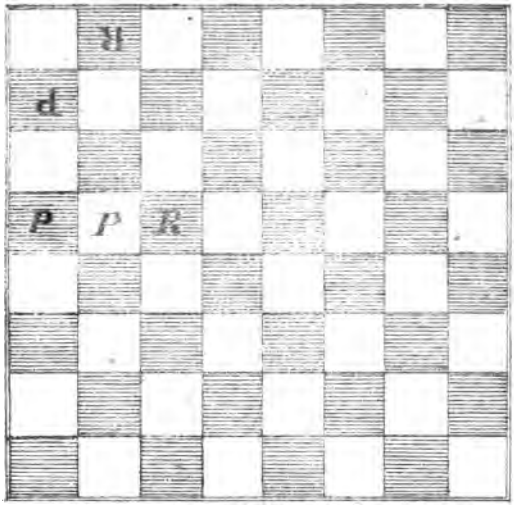
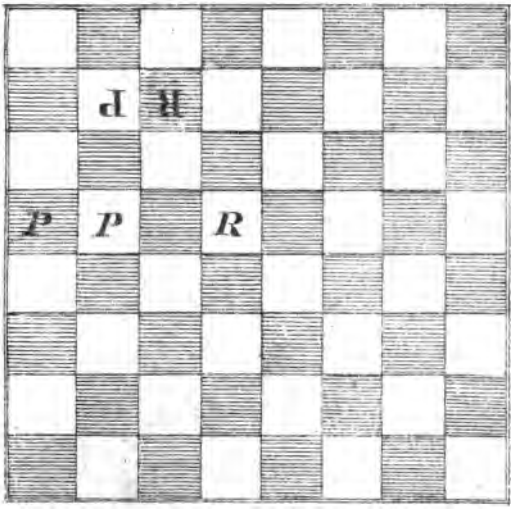


Planche 163.



FOUNDATIONS

Planche 164.

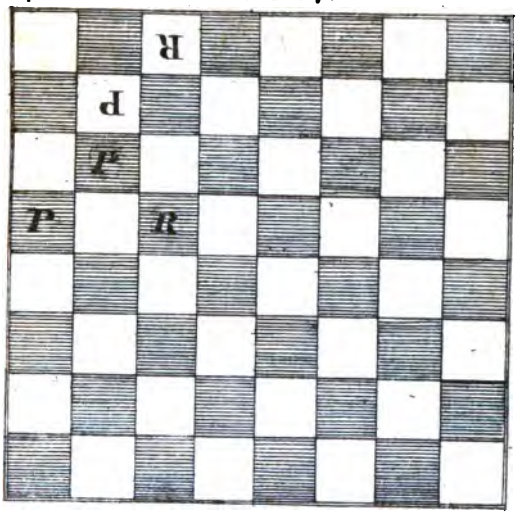
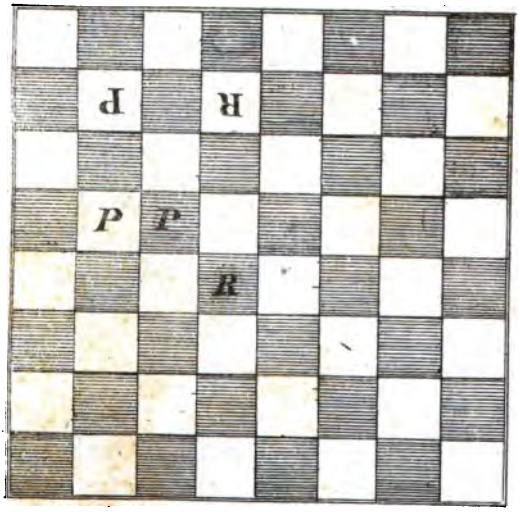


Planche 165.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 166.

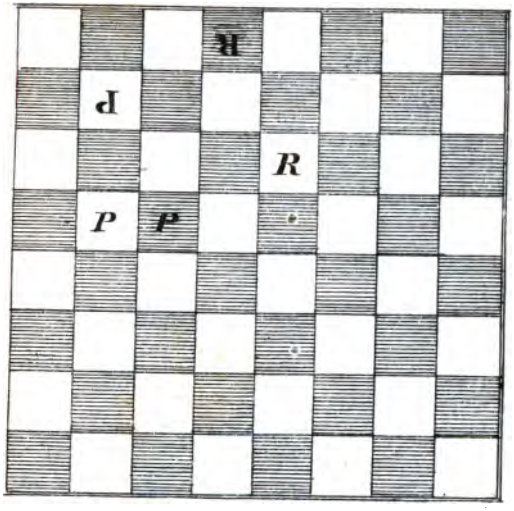
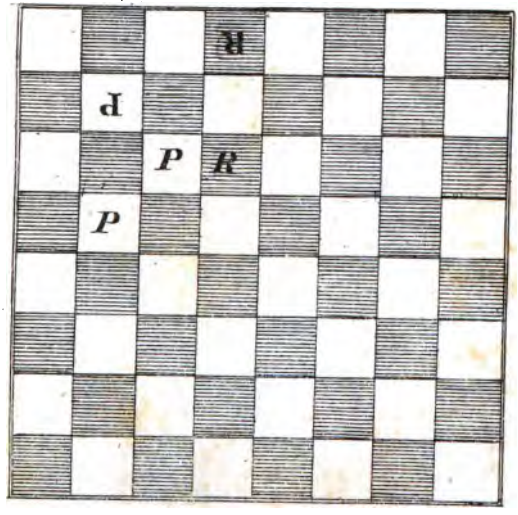


Planche 167.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 168.

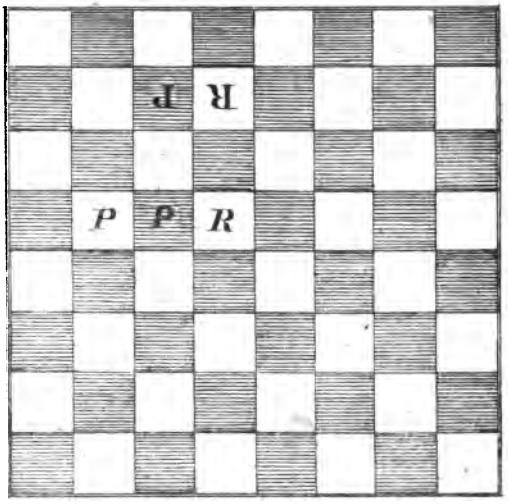
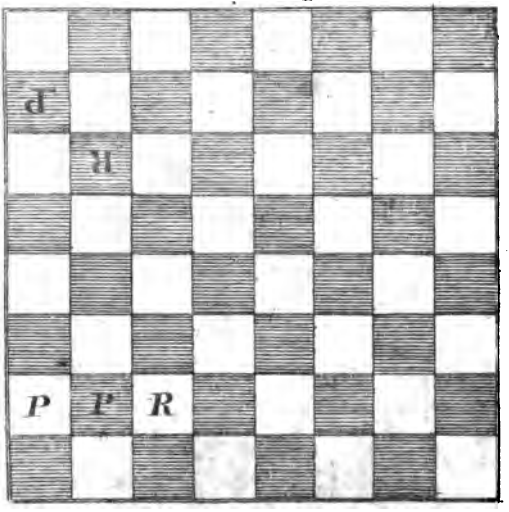


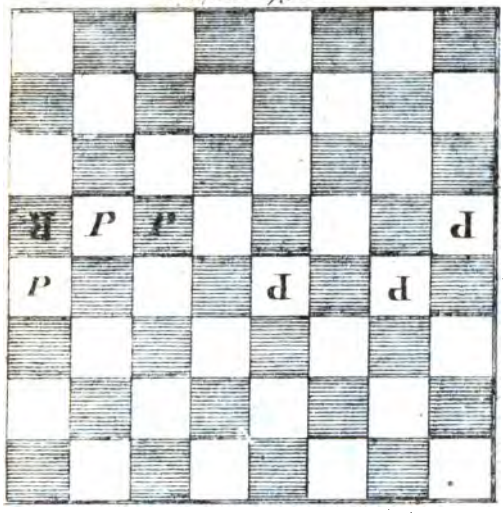
Planche 169.

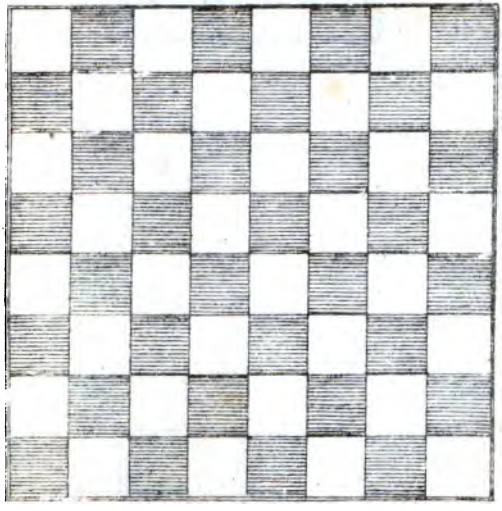


THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 170 bis.





THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 170.

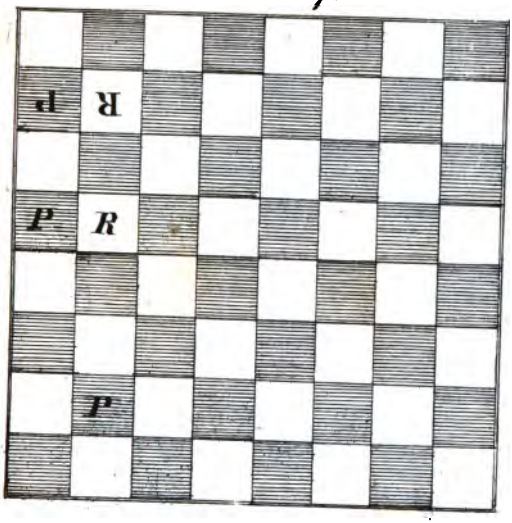
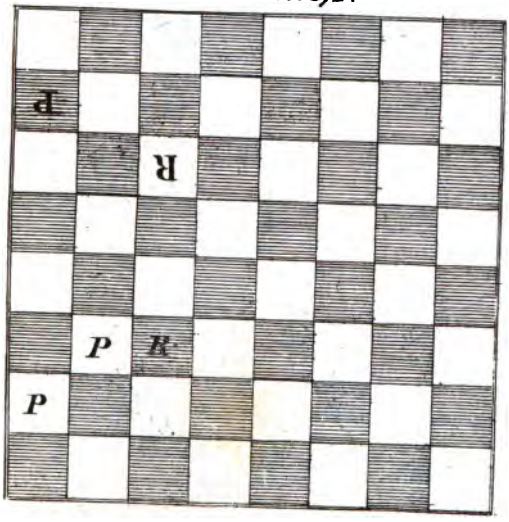


Planche 171.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 172.

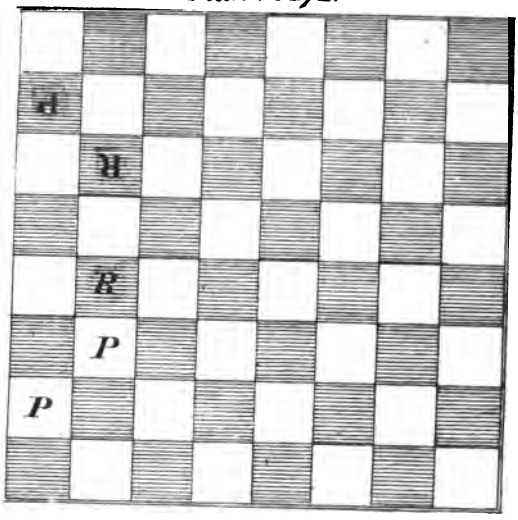
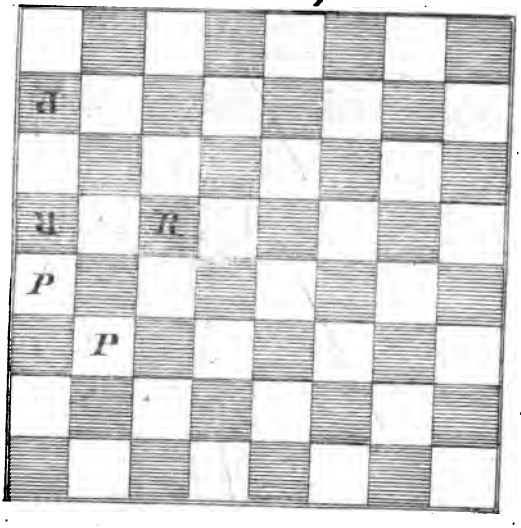


Planche 173.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 174.

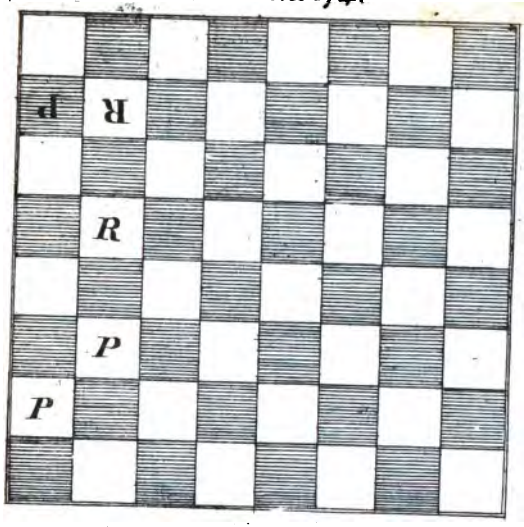
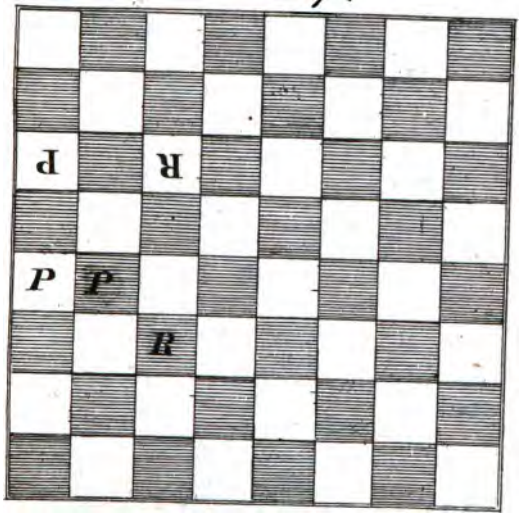


Planche 175.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 176. N.° 1

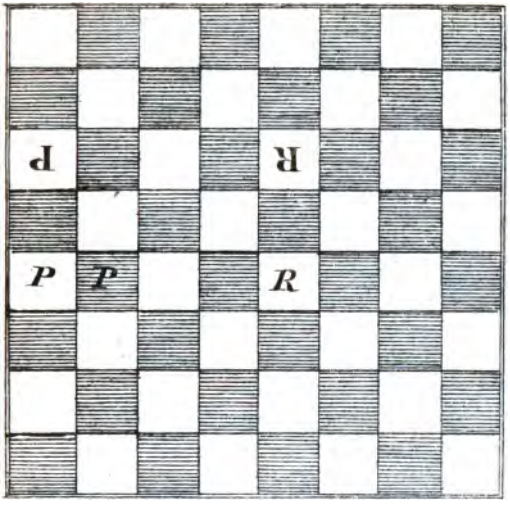
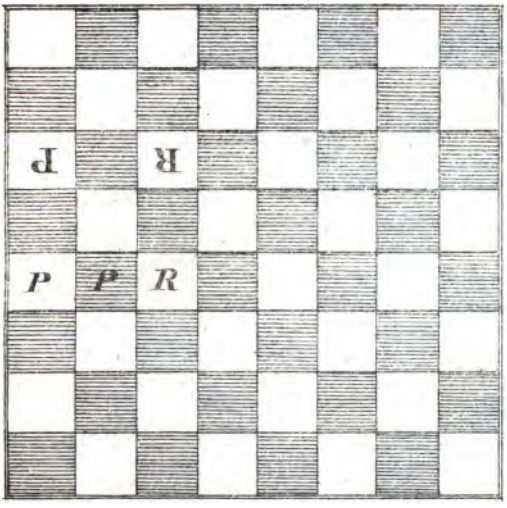


Planche 176. N.° 2.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 177.

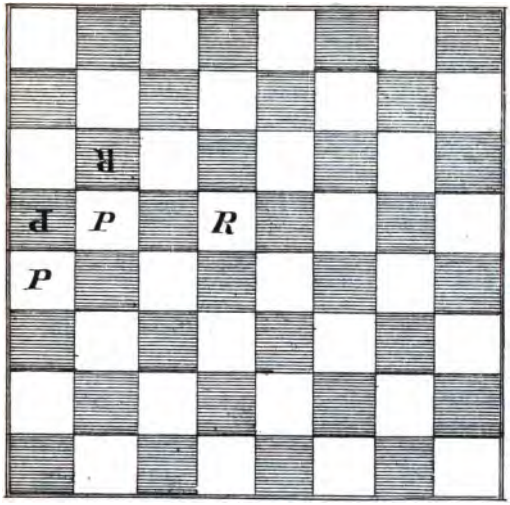
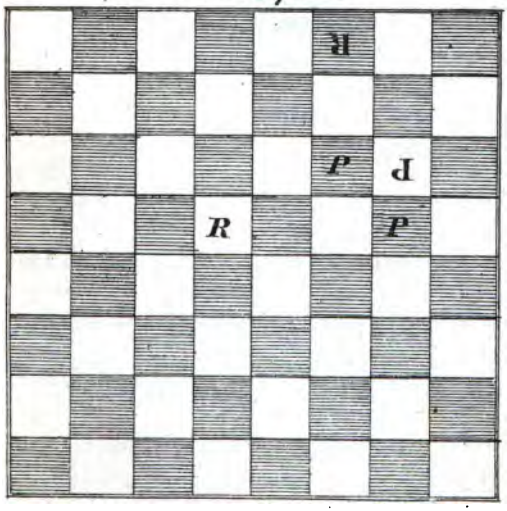


Planche 178.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 179.

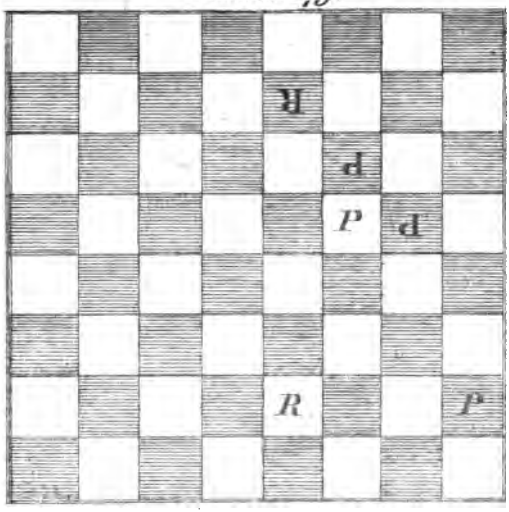
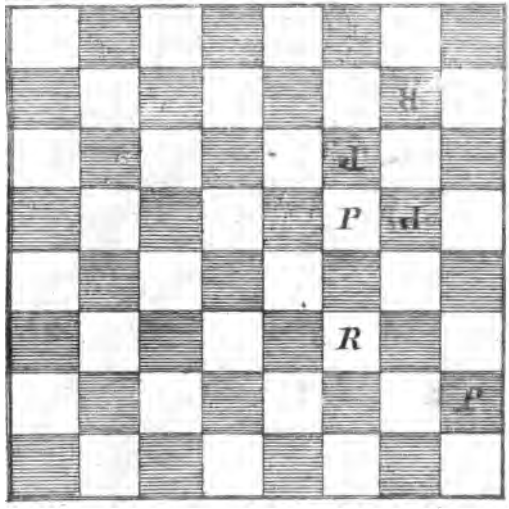


Planche 180.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 181.

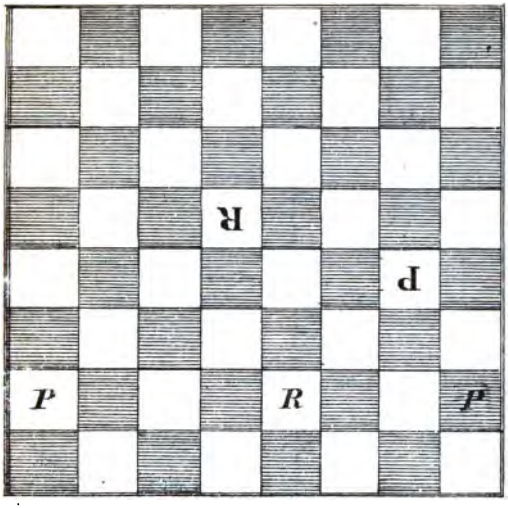
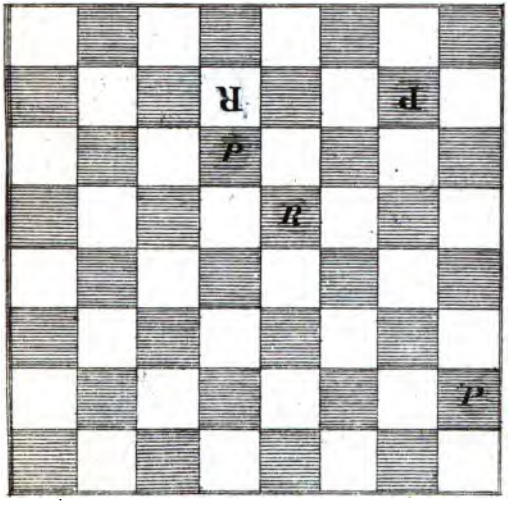


Planche 182.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 183.

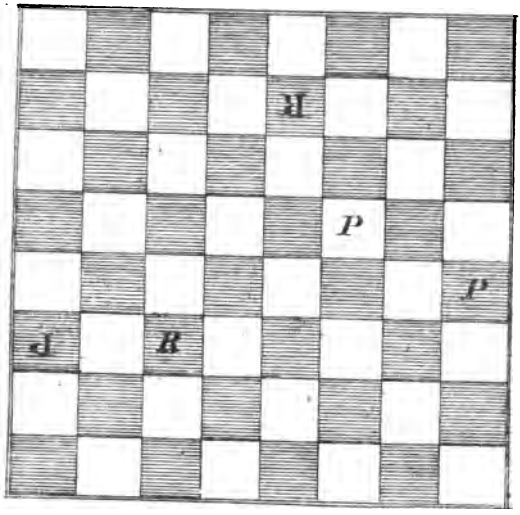
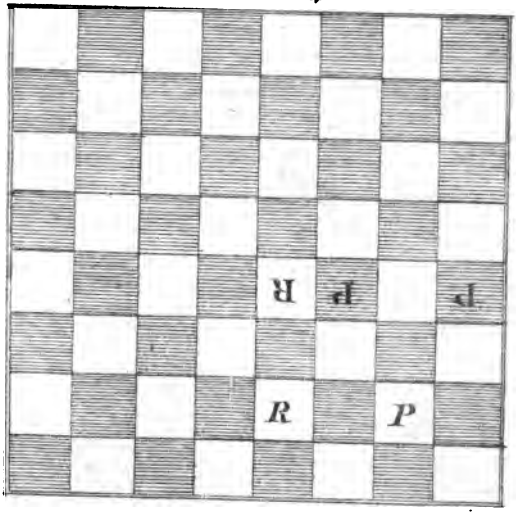


Planche 184.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 185.

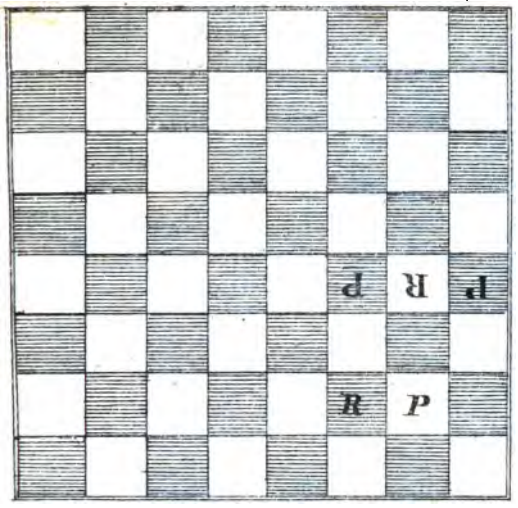
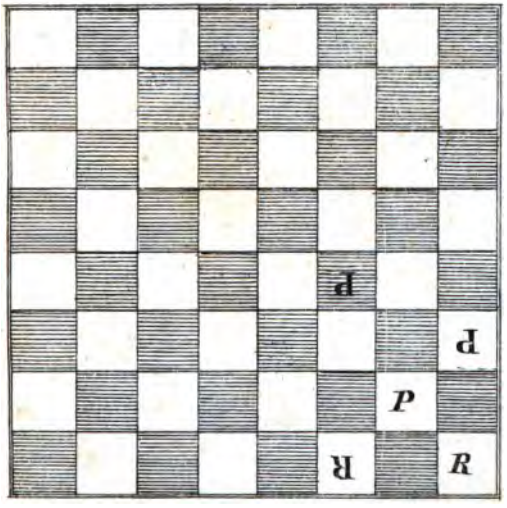


Planche 186.



NEW YORK
IC LIBRARY

AND
ATIONS

Planche 187.

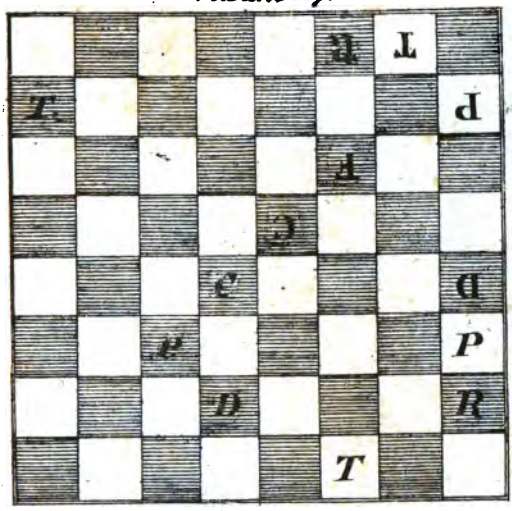


Planche 188.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 189.

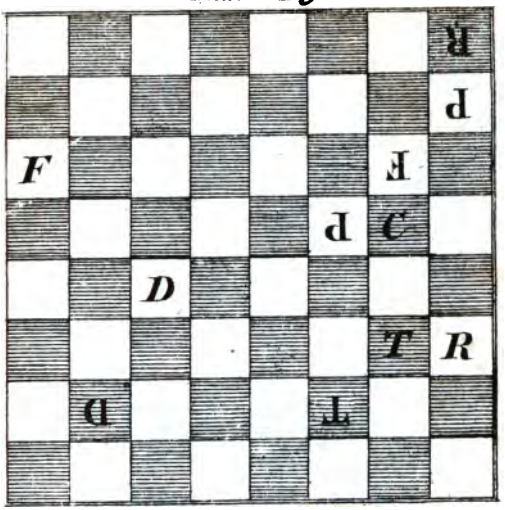
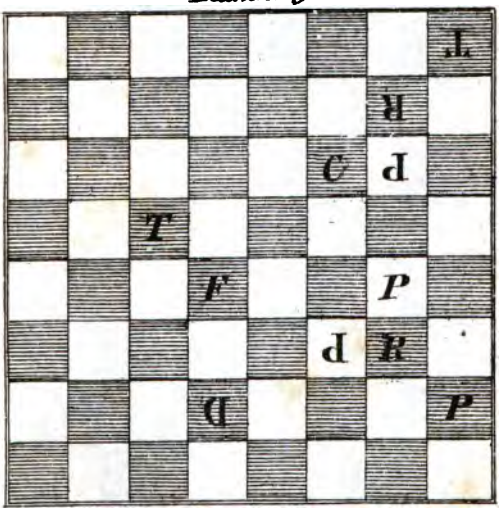


Planche 190.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 191.

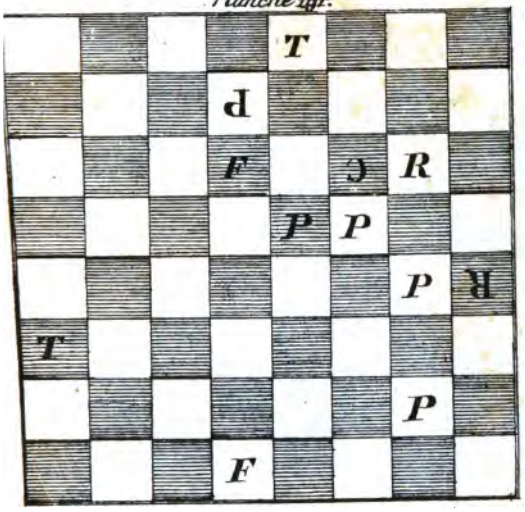
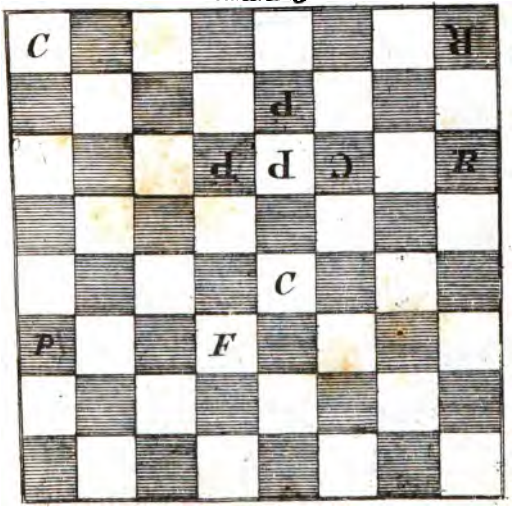


Planche 192.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 193.

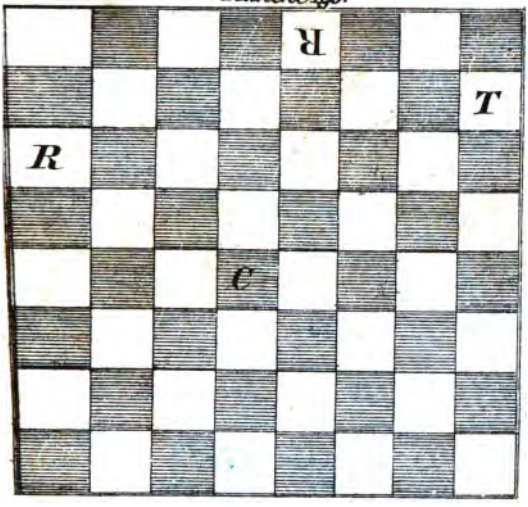


Planche 194.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 195.

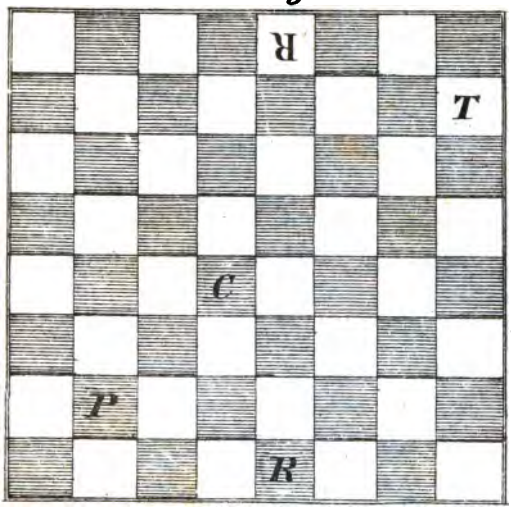


Planche 196.

Planche 195.

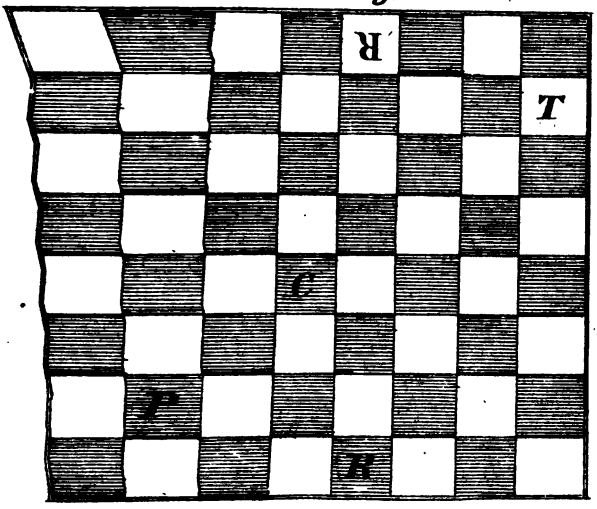
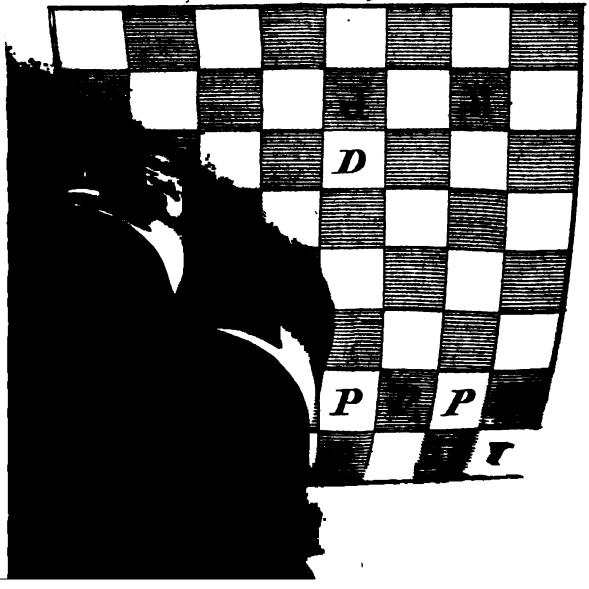


Planche 196.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 197.

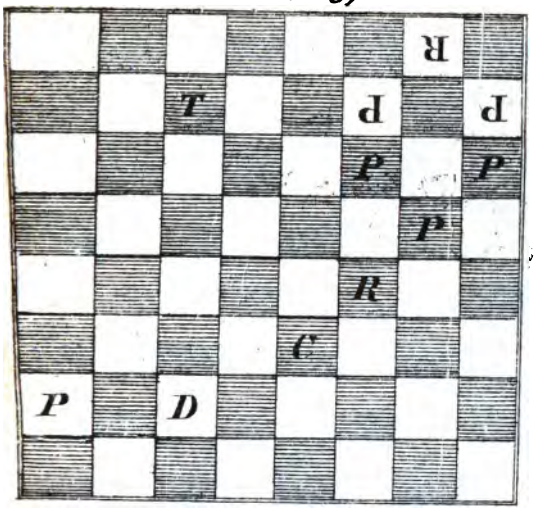
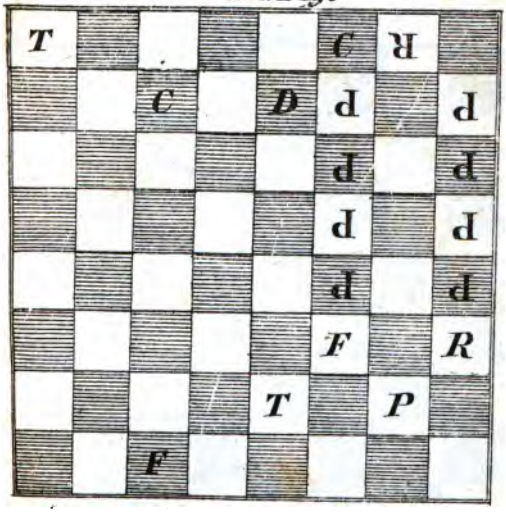


Planche 198.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 191.

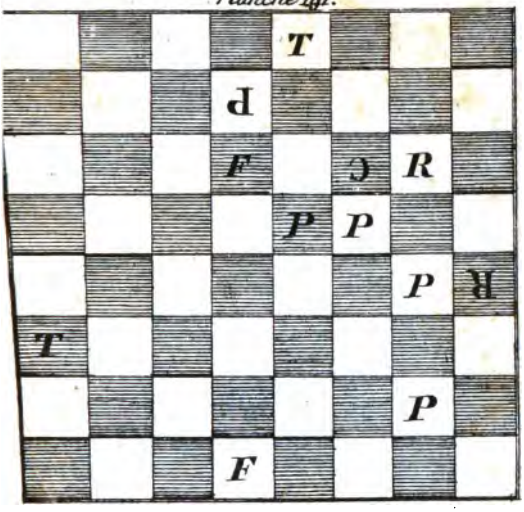
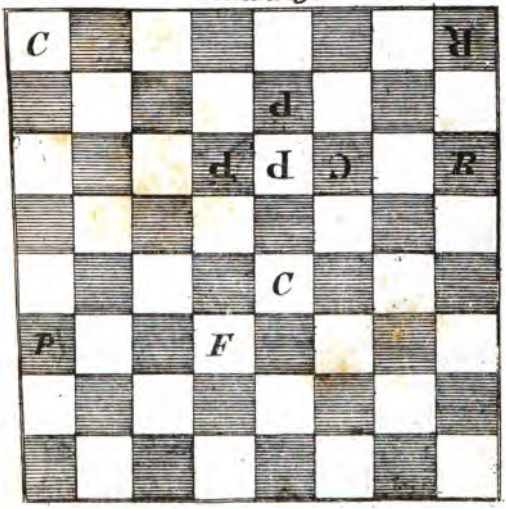


Planche 192.



THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 193.

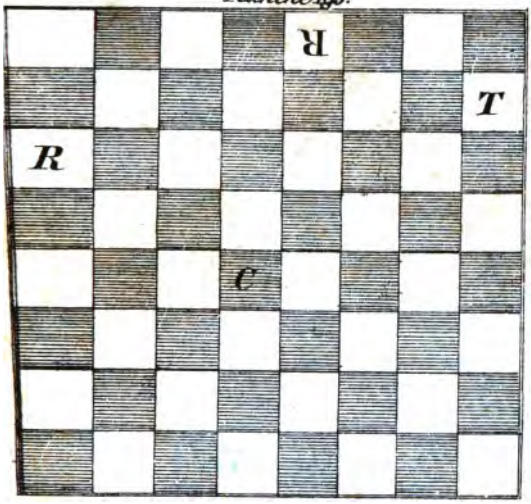


Planche 194.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

Planche 195.

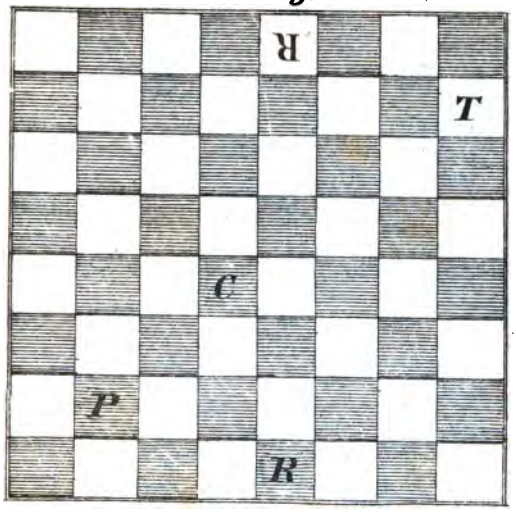


Planche 196.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

Planche 197.

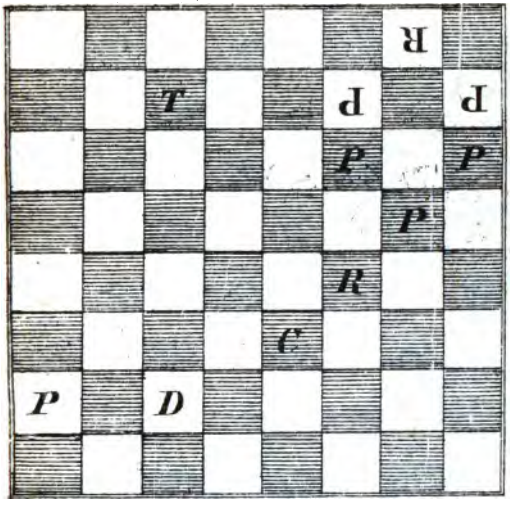


Planche 198.

NEW YORK
LIBRARY
AND
FOUNDATIONS

Planche 199.

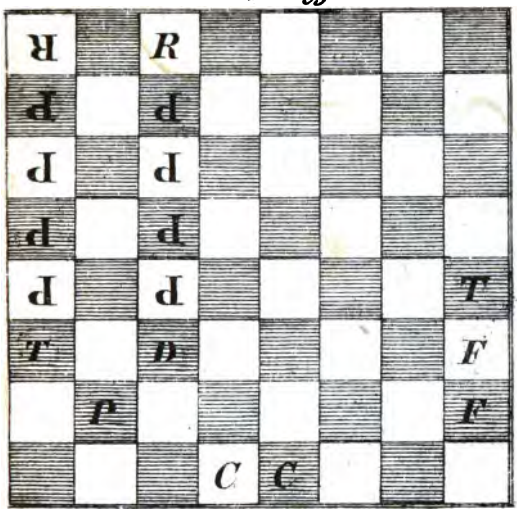
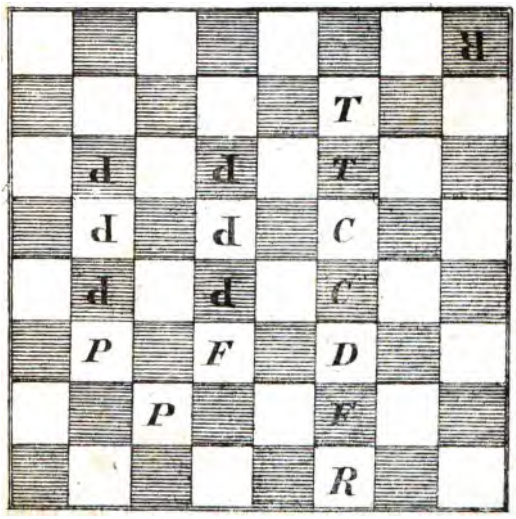


Planche 200.



Litho de Mantoux, Rue du Paon N°1.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

DEC 18 1933